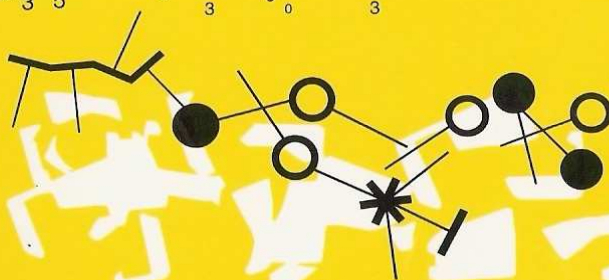
# →ELEMENTOS PARA A CRÍTICA DA CIBERCULTURA

→Francisco Rüdiger

Francisco Rüdiger

# Elementos para a crítica da cibercultura

## Sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação

# Sumário

# Prólogo

O Renascimento costuma ser visto pelos historiadores e pessoas de formação humanística como marco inicial de uma era que fez do homem o centro de seu imaginário. Desde então, a práxis social foi reorientada no sentido trazer à vida a felicidade, plenitude e beleza do corpo e da alma que, coordenadas, formariam um todo humano livre, harmonioso e individualizado[1].

A situação cultural vivida hoje nos oferece vários sinais de que estamos começando a assistir ao fim dessa época. Derrubadas as pretensões de verdade da política, as esperanças de um futuro utópico restantes passaram a pertencer apenas às tecnociências. A espontaneidade criadora não é mais motivo de confiança por parte de uma sociedade cada vez mais entregue às suas fantasias tecnológicas[2].

Montaigne escrevera, noutro contexto, que "as pessoas obcecadas pela idéia de separar o corpo do espírito, de se tornarem diferentes e de deixar de ser homens não passam de loucos; não se convertem em homens e sim em feras; em lugar de se elevarem, rebaixam-se"[3].

Parece cada vez mais distante o tempo em que isso podia valer como sabedoria. Segundo os corifeus da tecnocultura, o homem se tornou obsoleto.

---

1 Burckhardt, J. *O Renascimento italiano*. Lisboa: Presença, 1973. Heller, A. *O Homem do Renascimento*. Lisboa: Presença, 1986. Delumeau, J. *A Civilização do Renascimento*. Lisboa: Estampa, 1988.

2 Cf. Nora, Dominique: *La conquista del ciberespacio*. Santiago: Andrés Bello, 1997. Rheingold, Howard: *La realidad virtual*. Barcelona: Gedisa, 1991. David Bell: *An Introduction to the cybercultes*. Londres: Routledge, 2001.

3 Montaigne: *Ensaios,* Livro III, cap. 13. São Paulo: Abril Cultural, 1995.

Para que surja uma forma de organismo superior, "o sujeito humano tem virtualmente de morrer"[4]. A salvação advirá do abandono do corpo real e da absorção do ser humano pela máquina. O cérebro deverá se tornar a interface da rede. Deseja-se crer que a síntese dialética entre cultura e natureza se dará com nosso ingresso no estágio da vida artificial: caberá à máquina a condição de morada do ser da qual falava Heidegger.

Nietzsche sabia bem como o pensamento moderno, na condição de ceticismo epistemológico, é, abertamente ou não, anti-cristão, "ainda que, diga-se para ouvidos mais sutis, de maneira nenhuma anti-religioso"[5]. O radicalismo filosófico por esse pensamento concebido prepara teoricamente a consumação da metafísica ocidental e sua eventual ultrapassagem nos próximos séculos. A lucidez que o pensador soube conservar, todavia, lhe permitiu ver também que, às forças que movem esse processo, não é estranha uma dimensão de caráter religioso ou mitológico.

A Cristandade esclarecida reconhecia no homem uma capacidade de livre-arbítrio, reafirmada por proto-humanistas como Pico della Miranda. Deus e suas leis eram contudo a sua medida, ainda no século XVI. Passado o período de auge ideológico do projeto moderno, a figura do homem com que se pretendeu superar a teologia medieval parece porém esgotada em suas potencialidades.

Embora possuamos razões para discordar de que com isso começou o declínio da faculdade de imaginação, parece-nos correto o entendimento de que o racionalismo tecnológico nos impôs um ativismo frenético e sem juízo.

---

[4] Stephen Metcalf apud Joan Dixon e Eric Cassidy (orgs.): *Virtual futures*. Londres: Routledge, 1998, p. 114-115.

[5] Nietzsche, Friedrich: *Para além do bem e do mal*. São Paulo: Cia. das Letras, 1992, § 54, p. 58.

> O delírio de onipotência que fez os modernos esquecerem o terror perante o ilimitado, o àpeiron, que, para os antigos, constituía o nec plus ultra fundamental da consciência de medida, converteu a natureza instrumental em objetivo último, decretando o primado do 'fazer por fazer' em relação à exigência de fazer em função de uma finalidade.[6]

Passam todavia por alto a matéria os estudiosos que entendem de maneira excessivamente literal esse racionalismo. Engana-se quem pensa que, sendo limitada, a imaginação estaria sendo superada pela nossa capacidade de racionalização. Precisamos levar em conta que não deixa de vigorar nesse processo uma capacidade imaginativa cheia de força, que nada tem de tecnológica. Diversos sinais não por acaso nos sugerem que, paradoxalmente, parece estar havendo um retorno aos impulsos mais místicos da Idade Média.

Os críticos mais sensatos e perspicazes notaram já que a formação da tecnocultura contemporânea implica a tecnologia não só como força econômica articulada cientificamente, o que não pode de jeito algum ser esquecido, mas também como uma espécie de ideologia, que preferiríamos chamar, por razões que não se pode aqui expor, de imaginário (tecnológico). O ciberespaço é uma construção tecnológica e cultural, cujas bases foram surgindo em função de necessidades econômicas (mediatas) e militares (imediatas)[7], mas convém não reduzi-lo à função dessas instâncias históricas.

---

[6] Ferrarotti, Franco: *La perfezione del nulla*. Bari: Laterza, 2000, p. 158.

[7] Cf. Lojkine, Jean: *A Revolução Informacional*. São Paulo: Cortez, 1994. Shoshona Zuboff: *In the age of smart machines*. Nova York: Basic Books, 1988. Dan Schiller: *Digital capitalism*. Cambridge (MA): MIT Press, 2000. François Fortier: *Virtuality Check*. Londres: Verso, 2001. Pierre Mounier: *Les maitres du reseau*. Paris: La Découverte, 2002. Richard Wise: *Multimedia, a critical introduction*. Londres: Routledge, 2000, p. 9-141. Robert McChesney e Vincent Mosco em Andrew Herman

O oportunismo mercadológico e o charlatanismo espiritual que o fenômeno enseja não estão de modo nenhum ausentes desse processo e, segundo tudo indica, viverão dias gloriosos ainda por um longo futuro. O homem moderno alcançou, há algum tempo, o estágio da razão cínica ou falsa consciência ilustrada, de modo que não nos faltará a companhia, nos anos por vir, de vastas empresas mas, também, de pequenos espertalhões tentando tirar todo o tipo de proveito do abalo que, de fato, as tecnologias de informação, entendidas em seu sentido mais amplo, estão provocando em tantas searas de nossa existência.

A circunstância não implica nem de longe, porém, que o processo seja todo ele manipulado com objetivos propagandísticos ou mercadológicos pelas agências do poder político e econômico dominante. O triunfo do imaginário tecnológico que assistimos hoje não é um apêndice ou suplemento do processo de imposição desse poder em que tantas tecnologias colaboram: trata-se de algo que, embora não possa ser comentado aqui no tocante a sua gênese e forma de atuação, "é capaz de produzir efeitos tangíveis na maneira como nós pensamos, produzimos socialmente, mediamos tecnicamente e experimentamos visceralmente nossos corpos [e nosso mundo, acrescentaríamos]" [8].

O pensamento como potência criadora materialmente determinada precisa ser considerado bem de perto, se quisermos entender de maneira crítica e esclarecida o processo de formação histórica, o sentido social e o alcance

---

& Thomas Swiss (orgs.): *The World Wide Web and the contemporary cultural theory.* Nova York: Routledge, 2000, p. 5-60.

[8] Cf. Berland, Jody: Cultural technologies and the evolution of technological cultures. In Andrew Herman & Thomas Swiss (orgs.): *The World Wide Web and the contemporary cultural theory*, p. 238.

político do capitalismo digital e da cibercultura que está sendo articulada sobre suas fundações[9]. A rotinização desencantada que também ela, por certo e mais e mais, conhecerá necessita ser pensada em conexão dialética com a projeção coletiva de fantasias utópicas e sua eventual conversão, naquele contexto, de fantasmagorias coisificadas.

David Noble nota nesse sentido e com razão que os seres humanos sempre elaboraram mitos coletivos para estruturar significativamente suas experiências comuns. Atualmente não se foge à regra. O Ocidente parece investir nos meios mundanos de sobrevivência um significado espiritual e uma direção transcendente, retomando em ampla escala um projeto que brotou das teodicéias medievais. Tendo documentado à exaustão o ponto, o historiador conclui seu estudo sobre a matéria afirmando que:

> A expectativa de salvação definitiva através da tecnologia, qualquer que seja seu custo social e humano, tornou-se uma espécie de ortodoxia silenciosa [em nosso tempo], reforçada pelo entusiasmo induzido mercadologicamente pela novidade e sancionado por um milenarismo ansioso por novos começos[10].

---

[9] Cf. Hafner, K. & Lyon, M. *Where wizards stay up late: the origins of Internet*. Nova York: Touchstone, 1998. Paul Levinson reconstitui a história das comunicações do ponto de vista do desenvolvimento das novas tecnologias em *The Soft Edge*. Nova York: Routledge, 1997.

[10] Noble, David: *The religion of technology*. 2ª ed. Nova York: Penguin, 1999, p. 207. Cf. Jennifer Cobb: *Cybergrace*. Nova York: Crown, 1999: "O ciberespaço é primeiro e acima de tudo um território de experimentação. Representa um universo de enorme potencial, que nos deixa ver as conexões espirituais que flutuam entre e além de nós... o movimento do próprio espírito através do universo" (p. 124-125). Erik Davis passa em revista esse aspecto com perspectiva esclarecida, ainda que pouco crítica, em *Techgnosis* (Nova York: Three Rivers,1998). Michael Stefik faz o mesmo com as metáforas criadas por diversos grupos sociais para se trabalhar com a rede em *Internet Dreams*. Cambridge (MA): MIT Press, 1997.

Destarte vimos sem surpresa a ler e ouvir em fóruns de discussão acadêmica e obras de cultura de massas que "a carne está obsoleta".

> Marvin Minsky [por exemplo] descreve o cérebro humano como mera *máquina de carne* e vê o corpo, essa "mistura sanguinolenta de matéria orgânica", como *algo teleoperado pelo cérebro*. Ambos, corpo e cérebro, insiste, estão em vias de ser substituídos pela máquina. Importante para a vida, argüi, é a *mente*.[11]

A fantasia teológica medieval de abandonar o corpo, buscando salvação através da alma, parece ressuscitar no contexto cultural criado com a ajuda da informática de comunicação. O ciberespaço é visto em certos meios como "o paraíso pós-moderno, onde podemos esquecer as dores de nossas vidas, através da presença total de uma chamada absoluta, tornada possível pela virtualização inapelável da realidade". Assim, a recepção, senão a concepção mesma dessas tecnologias, tem sido promovida por um discurso que, possuindo um caráter teosófico, "constitui, em última instância, uma síntese entre as gramáticas teológica e tecnológica"[12].

Em *Neuromancer*, William Gibson construiu uma narrativa ficcional que, apesar do cunho sombrio, não por acaso se tornou referência mítica para os fanáticos por computadores. Em síntese, o relato conta a história de um jovem que, literalmente, "*liga-se* à rede; não é um usuário, nem está na roda de seu veículo informático, freiando numa autopista de informação

---

[11] David Noble: *The religion of technology*, op. cit., p. 156.

[12] Fisher, Jerry: The postmodern paradiso. In David Porter (org.): *Internet culture*. Nova York: Routledge, 1996, p. 114.

(*Infobahn*): ele simplesmente desaparece na rede, tornando-se parte do fluxo de dados"[13].

A consciência cotidiana dos sujeitos à nova era da informática parece estar pouco a pouco se deixando colonizar por esse imaginário. "A Internet é como um cérebro gigante... que se expande por si mesmo: as pessoas e os terminais são sua rede neuronal", pensa uma aficcionada em cibernavegação, entrevistada por Sherry Turkle[14].

No princípio, o projeto que preside ao nascimento desse tipo de concepção de mundo compreendeu a exploração dos recursos naturais, a fabricação de armas de destruição em massa, o disciplinamento da conduta corporal e a procura da saúde perfeita. Posteriormente, vieram os produtos de limpeza que deixam a roupa mais branca do que o branco do tecido original, os equipamentos de som domésticos com potência para se fazerem ouvir em estádios de futebol e os carros de passeio que permitem fazer de zero a cem km em menos de seis segundos.

Hoje em dia, a procura compulsiva do excesso e poderio parece cansada da experiência imediata, passando a seguir uma nova direção. As vanguardas tecnológicas voltaram seus faróis para a realidade virtual, e o fantasma de última hora que nos bate à porta atende pelo nome de *cyborg*, produto da preconizada fusão entre homem e máquina, vida e tecnologia.

---

[13] Adrian, Richard: “Infobahn Blues”. In - Marylouise and Arthur Kroker (Editores): *Digital Delirium*. Nova York: St. Martin's Press, 1997, p. 88. Veja Benedikt, Michael (Org.): *Cyberspace*. Cambridge (MA): MIT Press, 1991, p. 31-118. Segundo Allucquere Rosanne Stone (op. cit., p. 88-99), a novela assinala a fronteira entre a era da informação, que se desenrolaria de meados do século até a atualidade, e a nova era do ciberespaço, que nos projeta no século 21. Cf. Gibson, William, *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 1991. Exemplos dos extremos a que se chega por essa via podem ser coletados via o citado "Transhumanistic site" (Internet).

[14] Turkle, Sherry: *La vida em la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1989, p. 333/334.

Primeiro, veio a *New Age.* Agora chegou se à fase do *New Edge* (*Mondo 2000 Magazine*):

> A realidade virtual demonstra de forma vívida que nosso contrato social com nossas próprias ferramentas nos levou ao ponto no qual temos de decidir logo aonde devemos chegar como humanos, porque estamos a ponto de poder criar qualquer experiência que desejarmos. Os primeiros cibernautas compreenderam muito bem que o poder de criar experiências é também o poder de redefinir conceitos básicos como identidade, comunidade e realidade. [...] Destarte poderíamos decidir que não nos importaria chegar a ser um pouco mais ou muito mais parecidos às máquinas, em troca da posse de mecanismos que poupem trabalho, ferramentas que salvem vidas, comodidades atraentes e diversões sedutoras.[15]

Werner Heisenberg começou a transvalorar o princípio de Frankenstein ao levantar, ainda nos 1950, a hipótese de que a tecnologia maquinística não é "produto de um esforço humano consciente no sentido de multiplicar a força material, mas sim uma evolução biológica da humanidade na qual as estruturas inatas do organismo humano são transplantadas, de maneira crescente, para o ambiente do homem"[16].

---

[15] Rheingold, Howard: *La realidad virtual*. Barcelona: Paidós, 1991, p. 401. Cf. Gray, C. Mentor, S. & Figueroa-Sarriera, H. (orgs.): *The cyborg handbook.* Londres: Routledge, 1996. Gray, C. *Cyborg citizen*. Londres: Routledge, 2001, p. 187-201. Francisco Coelho dos Santos sugere uma visão positiva do assunto em *Chips em carne e osso* (In Fausto Neto, Hohlfeldt, Aidar Prado e Dayrell Porto [orgs.]: *Comunicação e corporeidades*, João Pessoa: Eupa, 2001).

[16] Heisenberg apud Arendt, Hannah, *A condição humana*. 6ª edição, Rio de Janeiro: Forense, 1993, p. 166. Cf. Tomas, David, “Feedback and cybernetics”. In Featherstone, M. & Burrows, R. (Editores): *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*. Londres: Sage, 1995.

Desde que McLuhan passou a difundir essa hipótese em *Understanding Media* (1962) perdeu-se porém toda a prudência intelectual no manejo com essa linha de raciocínio. A preconizada fusão entre homem e máquina, anunciada poucos anos antes por alguns sonhadores, se tornou motivo de um discurso euforizante, marcado pela combinação da filosofia barata com o linguajar dos profissionais de venda.

> A tecnociência nos brinda com a possibilidade de cada sujeito ampliar a sensibilidade de cada uma das muitas partes do corpo. Qualquer uma que não mais funciona com a intensidade e a precisão que desejamos pode ser substituída e potencializada de acordo com a nossa fantasia e imaginação.[17]

Os propagandistas da realidade virtual costumam combinar responsabilidade moral com discurso utópico, sejam eles liberais ou esquerdistas, defendendo, por exemplo, que, via rede, há uma astúcia da razão convertendo o capitalismo "em uma economia baseada da troca de dádivas", ou que "o principal para os usuários não será abandonar as distrações mundanas para se autodescobrir como agente pensante, mas

---

[17] Souza Couto, Edvaldo: "Metacorpo: da divisão à comunhão das peles". *Textos de cultura e comunicação* 37\38 (123-136) 1997, p. 127. Vivian Sobchack, André Lemos, Anne Balsamo e Paul Edwards fornecem-nos elementos para relativizar e, além, disso, pensar a cibercultura com acento mais ou menos crítico (os referenciais interpretativos variam) em, respectivamente, "Democratic franchise and the electronic fronteir" (In Ziauddin Sardar & Jerome Ravetz [orgs.]: *Technofutures*. Nova York: New York Univ. Press, 1996, p. 77-89); "Cultura cyberpunk" *(Textos de cultura e comunicação* 29 (25-39) 1993); "Signal to Noise : on the meaning of cyberpunk subculture" (In – Biocca, F. & Levy, M. [orgs.]: *Communication in the age of virtual reality*. Hillsdale [NJ]: Lawrence Erlbaum, 1995, p. 347-368) Cyberpunks in cyberspace (In Susan Star [orga.]: *Cultures of internet*. Oxford: Blackwell, 1995).

experimentar o mundo como outros o fazem... criar e recriar formas superiores de comunidades"[18].

Porém não é distinto em forma o teor da reflexão crítica de inclinação catastrofista ou incapaz de preservar a devida responsabilidade intelectual. Nela, o desespero social e espiritual se faz acompanhar de um discurso não menos milenarista, segundo o qual a tecnologia é promotora de um repugnante processo de decadência. A postulação bastante acertada de que estamos vivendo a transição do videota (*couch potato*) para o infodrogado (*information junkie*) tende a ser acompanhada do entendimento acrítico de que a vida real, apenas por ser tal coisa, é melhor ou mais rica do que a oferecida pelas novas tecnologias de comunicação[19].

De acordo com os profetas do apocalipse cibernético, há mais ainda: a cultura estaria se convertendo em reserva de meios protéticos, em que o próprio homem entra em declínio. A vontade mais ou menos inconfessável de se converter em máquina manifestar-se-ia no desejo de se deixar absorver pelas imagens virtuais, de se entregar aos imaginários mediados tecnologicamente. O primeiro passo para proceder à completa separação entre corpo e mente, construir o organismo cibernético do futuro, seria o surgimento das comunidades virtuais e do sujeito espectral[20].

---

[18] Cf. Barbrook, Richard: The Cyber-communist manifesto. In Peter Ludlow (org.): *Crypto anarchy, cybestates and pirate utopias*. Cambridge (MA): MIT Press, 2001. Lévy, Pierre: Cibercultura. Rio de Janeiro: 34, 1999.

[19] Stoll, C. *Silicon snake oil*. Nova York: Doubleday, 1995. Slouka, M. *War of the worlds*. Nova York: Basic Books, 1995. Postman, Neil: *Tecnopólio*. Nova York: Nobel, 1995. Nguyen, D. & Alexander, J. *The comming of cyberspace and the end of polity*. In Rob Shields (org.): *The culture of internet*. Thousand Oaks (CA): Sage, 1996.

[20] Kroker, Arthur & Weinstein, Michael: *Data trash*. Nova York: St. Martin’s Press, 1994. Marcondes, Ciro, *Superciber: a civilização místico-teológica do século XXI*.

Resumidamente, parece que no fritar dos ovos sobre o assunto existem apenas duas posições, igualmente extremistas e dogmáticas, segundo as quais ou você é tecnófobo, e não só não ama o progresso social como é um saudosista contrário ao desenvolvimento tecnológico; ou é tecnófilo, e por isso não só está aberto às mudanças culturais como é um agente direto ou indireto da criação do fantástico mundo novo da tecnologia[21].

A propaganda corrente que se pretende mais séria, é preciso reconhecer, ainda não sucumbiu de todo a esse falatório barato, encontrando-se dominada por algo na verdade pior, que poderíamos chamar de humanismo tecnológico. De acordo com ela, as máquinas farão para a espécie o trabalho de formação política e espiritual que o convívio social e o esforço bem-intencionado não fizeram por si mesmos. Em pouco tempo, garantem-nos seus porta-vozes, os computadores em rede se transformarão em praças públicas digitais e enciclopédias cibernéticas[22].

O cidadão será recompensado pelos séculos de alienação política, senão por ter esperado a concretização da democracia. As superestradas de informação que estão sendo construídas permitirão que o poder público venha se exercer de maneira direta, de baixo para cima e da periferia para o

---

São Paulo: NTC/Ática, 1997. O pretendido abandono do corpo, convém notar, também possui um sentido utópico, no sentido de que assinala um desejo de se libertar das dores que, não obstante todo o progresso, ainda vitimam o corpo do indivíduo: opera aqui também a dialética entre mito e utopia.

[21] Breton, Philippe: *Le Culte de L'Internet*. Paris: La Découverte, 2000, p. 13-21; Gordon Graham: *The Internet*. Londres: Routledge, 1999, p. 6-20. Cf. André Lemos: O Imaginário da cibercultura. In *Anais do VIII Encontro da Compós*. Belo Horizonte: Compós, 1999 (CD); Gustavo Ribeiro: Tecnotopia versus tecnofobia. In *Cultura e política no mundo contemporâneo*. Brasília: UnB, 2000; Eugênio Trivinho: *O Mal-estar na teoria*. Rio de Janeiro: Quadrant, 2001.

[22] Rushkoff, Douglas: *Cyberia*. Londres: Herper, 1994. Fazendo apostasia, o pesquisador foi mais tarde, com outros antigos entusiastas das cibertecnologias, um dos subescritores do *Manifesto Tecno-realista* (www.technorealism.org).

centro, pois não apenas haverá meios para tanto, como a riqueza cultural acumulada por gerações e gerações, necessária para viabilizá-lo, estará ao seu inteiro alcance dentro de casa, redimida da condição de centro da vida idiotizada que lhe haviam conferido os antigos gregos, inventores da democracia e, séculos mais tarde, haviam atificado o rádio e a televisão, agências do poder econômico capitalista [23].

Na *Declaração de Independência do ciberespaço* que o roqueiro John Perry Barlow publicou na Internet e vem circulando pelo mundo afora desde uns poucos anos, pode-se ler uma série de tolices travestidas de espírito utópico esperançoso, como a de que "nós criamos um mundo onde todos podem entrar, sem privilégio nem preconceito ditado por raça, poder econômico, poderio militar ou lugar de nascimento". Dirigindo-se aos senhores da Terra, o redator pretende que, neste território imaterial que é o ciberespaço, vigorariam outras leis que aquelas que levam tantos milhões de pessoas, senão à destruição, pelo menos ao sofrimento, ao desamparo, à impotência, à miséria e à infelicidade. Pretende-se que sujeitos sociais descarnados, uma corte de anjos cibernéticos, estão criando para as massas uma "civilização espiritual revolucionária"[24].

---

[23] Cf. Brook, James & Boal, Iain (orgs.): *Resisting the virtual life* (São Francisco: City Light, 1995), contendo vários ensaios sobre as promessas e decepções políticas contidas no ciberespaço. Tomás Maldonado: *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós, 1998, p. 14-101. Anthony Wilhelm: *Democracy in the digital age*. Nova York: Routledge, 2000. Tsagarousianou, Tambini e Bryan fornecem uma avaliação sociológica de caráter mais empírico sobre algumas experiências conduzidas nesse sentido em *Cyberdemocracy*. Londres: Routledge, 1998.

[24] John Perry Barlow: A Declaration of the Independende of Cyberspace. In Peter Ludlow (org.): *Crypto anarchy, cybestates and pirate utopias*. Cambridge (MA): MIT Press, 2001.

Em última instância, porém, verifica-se que essa espécie de fantasia é fraca ou representa apenas uma mediação em relação àquela outra, de igual valor, e cujo conteúdo, conforme sugerido, se encontra na idéia de um controle anônimo e total sobre a vida. As concepções políticas que herdamos tendem a se esvanecer, quando as relações entre camadas dirigentes e subalternas, senão as próprias primeiras, vão se tornando invisíveis. "Subjetivamente há um sentimento de opressão, e no entanto é difícil localizar, quanto mais identificar, um opressor. O mais provável é que este grupo não constitua sequer uma classe – ou seja, um agrupamento de pessoas com interesses econômicos e políticos em comum – mas sim uma consciência militar de elite, que foi absorvida [pela subjetividade]"[25].

A circunstância de a tecnologia estar a serviço do desejo de controle total e vigilância absoluta, do domínio do tempo e da distância, está cristalizando um imaginário criador de uma realidade virtual ou cultura tecnológica generalizadas.

> A promessa da realidade virtual – seu imaginário – é de fato a máquina da vigilância total, onde não só a superfície do mundo se torna completamente transparente, mas também desaparece a superfície da tecnologia e o corpo dos observadores, dessa forma convertido em cyborg. Nenhuma conexão aparente com o meio, apenas percepção cristalina, sem suportes materiais, mas com o sentimento de se estar em contato com o mundo real e material: isto é a vigilância levada, em imaginação, ao ponto de seu ultrapassamento[26].

---

[25] Critical Art Ensemble: *Distúrbio eletrônico*. São Paulo: Conrad, 2001, p. 27.
[26] Bogard, William: *The simulation of surveillance*. Cambridge (UK): Cambridge Univ. Press, 1996, p. 37

As perspectivas que se delineiam na literatura de ponta parecem seguir, com cada vez mais força, som e fúria, uma linha de fuga em que o que está em questão é o próprio ser humano. Desejemos ou não, o humanismo está desvanecendo irremediavelmente no horizonte de nosso pensamento. À cibercultura triunfante, apoiada no capital, a revolução democrática e a formação espiritual parecem temas de pouca ressonância, senão de tolerância piedosa. "A questão não é se a sociedade permitirá que as pessoas tenham liberdade de expressão mas se a espécie humana permitirá às pessoas construírem códigos genéticos alternativos. A liberdade fundamental é a do indivíduo determinar o destino de sua própria vida"[27].

Embora pregadores piedosos e simpáticos sonhem com a recriação eletrônica da velha Atenas ou com uma nova Jerusalém[28], o espaço dos ideais políticos, sociais, artísticos e religiosos ocidentais está sendo ocupado pelas fantasias da máquina e dos aparatos tecnológicos. Nos círculos que se pretendem vanguardistas, as fantasmagorias são buscadas na ficção científica, havendo disputa apenas entre qual figura ocupará o lugar central[29]: nessa linha é que se busca pela nova Atlântida.

---

[27] Sterlac apud Dixon, E. & Cassidy, E. (orgs.): *Virtual futures*, op. cit., p. 117. Confira o texto do performancer em "Das estratégias psicológicas às ciberestratégias". In Diana Domingues (orga.): *A Arte no século XXI*. São Paulo: Unesp, 1998.

[28] Mitchell, William: *City of Bits*. Cambridge (MA): MIT Press, 1996. André Lemos: *Cibercidades*. In Lemos e Palácios (orgs.): *Janelas do ciberespaço*. Porto Alegre; Sulina, 2001, p. 9-38. Michael Ostwald: Virtual urban futures. In David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultres reader*. Londres: Routledge, 2000, p. 658-675. Edwards, N. & McGuigan, J. (orgs.): *Technocities*. Thousand Oaks: Sage, 1999. Marc Guillaume. *L'Empire des réseaux*. Paris: Descartes & Cia, 1999, p. 117-158.

[29] Cf. Bukatman, Scott: *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke Univ. Press, 1993. Caronia, Antonio: *Il Cyborg*. Milão Shake, [1985] 2001. Cf. Gray, C. Mentor, S. & Figueroa-Sarriera, H. (orgs.): *The cyborg*

Heidegger afirmava que "jamais se produz uma mudança sem que arautos a anunciem". Talvez tenha chegado a hora de mais uma vez pensar nessa hipótese. Surge aqui e ali uma figura histórica singular, "que não está ligada a um projeto específico, nem está dirigido a um público em especial. Trata-se de uma construção imaginária completa, que compreende todos os aspectos dessa nova sociedade informacional: a vida individual, as relações entre corpo e espírito, a gestão do social nos planos micro e macro, a produção e repartição das riquezas" [30].

Os Nostradamus da era da máquina estão plantando raízes entre nós e, por toda a parte, surgem ouvidos sequiosos para escutar suas profecias, anunciadoras da supremacia da realidade artificial, da obsolescência ou necessidade de reconstrução do corpo natural e, enfim, da fusão mística entre homem e máquina, seja pela conversão do cérebro em interface de ligação das redes, seja pela sublimação do corpo na figura do *cyborg*.

Para Donna Haraway, redatora de um dos primeiros manifestos a respeito, a conjugação das tecnologias computacionais com as biotecnologias permite-nos redefinir (utopicamente) os seres humanos como conglomerados, cujas partes se podem desmontar, subtrair e combinar de várias maneiras, quantas vezes desejarmos, a partir dos elementos, conceitos e informações científico-maquinísticos[31].

---

*handbook*. Londres: Routldge, 1996, em especial Macauley & Gordo-López: "From cognitive psychologies to mythologies" (p. 433-444).

[30] Flichy, Patrice: *L'Imaginaire d'Internet*. Paris: La Découverte, 2001, p. 137. Trabalhando analiticamente com o par utopia/ideologia, o livro nos parece ser uma das melhores sínteses críticas sobre a cibercultura até agora lançados.

[31] Haraway, Donna: "Manifesto para os cyborgs". In - Heloísa Buarque de Hollanda (Org.): *Tendências e impasses - o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. Cf. *Símios, cyborgs y mujeres*. Madri: Cátedra, 1995.

Gostemos ou não, o escrito serviu, com outros, de ponto de apoio para o posterior assalto à metafísica humanista feito pelos novos grupos radicais. As comunidades virtuais surgidas com as redes, crêem eles, ainda possuem excessiva densidade ontológica. O processo de montagem e remontagem do ser humano precisa ser aprofundado, para que enfim nos livremos da prisão do corpo natural, derradeiro baluarte da identidade[32].

A consciência crítica, é certo, recomenda prudência perante esse discurso, pois embora seja verdade que as tecnologias venham promovendo uma revolução em searas sempre mais amplas de nosso modo de vida, parece claro que só no imaginário, se tanto, elas poderão resolver os problemas centrais a nós colocados pela vida social.

Em primeiro lugar, precisamos considerar os formidáveis obstáculos históricos, econômicos e culturais que complicam sua marcha[33]. Embora os potenciais emancipatórios permaneçam intactos, há forças operando que os desviam em sua maior parte para objetivos totalmente heterônomos. Apenas para citar um caso e colocar os termos gerais de uma eventual avaliação, notemos que "passar da sociabilidade à cidadania, isto é, traduzir preocupações particulares em problemas públicos, supõe outra coisa que a soma de subjetividades nas novas tribos [criadas com a Internet]. A

---

[32] Noutra ocasião, conviria matizar as variedades desse discurso utópico, distinguindo, entre outras, a posição ciberpunk, a dos ciberpiratas e a das ciberfeministas. Cf. Kember, Sarah. "Feminismo, tecnología y representación", in Curran, J. Morley, D. & Walkerdine, V. (Editores): *Estudios culturales y comunicación*. Barcelona: Paidós, 1998, p. 363-365.

[33] Consulte, a respeito, os ensaios sobre a matéria contidos em Porter, David (Org.): *Internet culture.* Nova York: Routledge, 1996, p. 05-68 e 201-275.

interatividade técnica não equivale à interação social, e o conceito de homem neuronal não está aberto aos assuntos da *res publica*", nota M. Guillaume [34].

A polêmica, contudo, não é muito promissora ao ser conduzida por esse sendeiro, porque o pressuposto fundador da concepção de mundo em foco é precisamente o de que esses obstáculos podem ser superados pela tecnologia. Aparentemente, chega-se a uma posição mais desafiadora, no caso, pensando em termos de risco; isto é, levando em conta que as soluções em vista das quais se cria uma técnica são elas próprias geradoras de conflitos, cisões e dificuldades imprevisíveis, que não nos emanciparão do trabalho de Sísifo[35].

Destarte, conviria lembrar, em segundo lugar, que as redes não são outro mundo, mas uma mediação da sociedade em que vivemos: as redes apenas pretendem, com maior ou menor sucesso, passar por tal coisa[36]. O ciberespaço não é em geral, segundo tudo indica, uma nova realidade, mas uma sublimação tecnológica da realidade com que estamos acostumados. As contradições e conflitos sociais e políticos de nossa época, antes de encontrarem solução, tendem a ser reproduzidos eletronicamente através de

---

[34] Guillaume, Marc: *Oú vont les autoroutes de l'information ?* Paris: Descartes & Cie, 1998, p. 163. Anthony Wilhelm: *Democracy in the digital age* (Nova York: Routledge, 2000) propõe uma análise de linha habermasiana. Benjamin Barber: *A passion for democracy* (Chicago: University of Chicago Press, 1998) segue ao contrário um viés informado pelas análises de Hannah Arendt. Elementos para uma avaliação empírica de experimentos conduzidos nessa direção em algumas cidades do mundo podem ser encontrados em Tsaganriousianou, Tambini & Bryan: *Cyberdemocracy*, Londres: Routledge, 1997.

[35] Beck, Ulrich: *Risk society: towards a new modernity*. Londres: Sage, 1992. Minamata, Three miles islands, Chernobyl e Bhopal, enquanto referências exemplares do problema, não se explicam apenas por “incompetência” ou “falhas humanas”. Cf. Thomas Kaufman-Osborn: *Creatues of Prometheus*. Lanham: Rowman & Littlefield, 1997.

[36] Muniz Sodré defende enfoque oposto em *Antropológica do Espelho*. Petrópolis: Vozes, 2002.

seu funcionamento. As patologias históricas e culturais não são postas de lado neste contexto, mas redimensionadas, quer falemos de crime e demagogia, quer falemos de racismo e atividades terroristas.

Conforme Julian Stallabrass nos lembra, o ciberespaço promete, via seus propagandistas, experiências variadas que, moralmente, revelam-se incompatíveis, como, por exemplo, a liberdade subjetiva para explorar todas as possibilidades de manejo da identidade individual e o desejo de desfrutar de relações comunitárias mais sérias, autênticas e comprometedoras.

> [Vendo bem] a extrema mutabilidade e multiplicação de identidades possível no ciberespaço colide com o desejo de construir comunidades baseadas na comunicação sincera com pessoas de diversas formações, origens e interesses: a manipulação de papéis e o potencial de desonestidade que a acompanham militam contra a [criação de] comunidades.[37]

Em terceiro lugar, precisamos conservar em mente que a conduta humana, ao contrário do que se pretende, ainda está muito longe de ter se submetido às *logotécnicas*[38]. O sujeito que por meio delas se articula parece ser, em essência, o mesmo que conhecemos em nossa realidade histórica concreta. Extrapolando o ponto, o problema é que "não está claro que o poder

---

[37] Stallabrass, Julian: *Gargantua, manufactured mass culture*. Londres: Verso, 1996, p. 57-58. Martin Dodge & Robin Kitchin defendem a perspectiva assim exemplificada, a da reprodução muito mais do que a transformação das relações sociais e do modo de vida pelas novas tecnologias de comunicação, em *Mapping cyberspace*. Londres: Routledge, 2000.

[38] Sfez, Lucien: *Critique de la communication*. Paris: Seuil, 1992, p. 444-470 Cf. o conceito de logotécnica em Adriano Rodrigues: *Comunicação e cultura*, op. cit., p. 201-212.

seja redistribuído equitativamente, só porque a replicação substitui a reprodução e o processamento neural substitui o Homem de Lata"[39].

Observou-se bem que o desenvolvimento de "processos descritíveis e mecanicamente reexecutáveis, com meios formais, por uma seqüência de sinais (algoritmos)... soa bem para o funcionamento de tubulações hidráulicas, aparelhos de fax e motores de automóveis". O problema surge, porém, "quando também o comportamento social e mental de seres humanos é [por eles] representável, calculável e programável: estamos então diante de uma concretização de visões de terror das modernas utopias negativas."[40]

Reconhecendo essa tendência, que de resto, em essência, não nos meios, nada tem de nova: é uma marca da condição humana da imensa maioria que viveu até hoje, cumpre lembrar que o disciplinamento tecnológico que lhe é subjacente, além de relativo em termos sociais, como aliás nota Kurz, costuma ser seguido de regressões cada vez mais profundas, como se pode constatar nas explosões de violência e condutas aberrantes que irrompem nos centros high-tech e nas tecnópoles mais avançadas[41].

> Na conversação on line pontificam as frases preconcebidas, verdadeiros lugares comuns, semanticamente congelados, que tornam impossível qualquer articulação lógica das mensagens. Expressão de uma tendência à dulcificação e à banalidade... os códigos [os chamados ícones] de que se costuma lançar mão, apresentados

---

[39] Jones, Gwyneth: A neurociência do ciberespaço. In Brian Loader (org.): *A política do ciberespaço*. Lisboa: Piaget, 1998, p. 89.

[40] Kurz, Robert: A ignorância da sociedade do conhecimento. In *Folha de São Paulo*, Caderno "Mais", 13/01/2002, p. 14-15.

[41] Cf. Subirats, Eduardo: *A cultura como espetáculo*. São Paulo: Nobel, 1989, p. 115-138. Maffesoli, Michel, *Dinâmica da violência*. Rio de Janeiro: Forense, 1987. Confira, sobretudo, porém, as reflexões pioneiras e, sem dúvida, ainda hoje válidas feitas por Baudrillard em *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70, 1981, p. 215-222.

> como um novo expediente de comunicação, estão a serviço de mensagens de uma trivialidade e vazio exasperadores[42].

Contrastando com as visões utópicas dos promotores da coisa, sem que se caia nas imagens de horror dos novos cavaleiros do apocalipse, podemos divisar pelo menos três teoremas potenciais de crise na presente cibercultura, do ponto de vista social-histórico:

- Primeiro, o da crise do mundo do trabalho e suas correspondentes formas de socialização;
- Segundo, o da crise das estruturas de interação cotidiana e suas correspondentes formas de realização;
- Enfim, o da crise das formas de identificação individual e dos princípios de estruturação da subjetividade que lhes são correspondentes historicamente[43].

No momento, portanto, a civilização contemporânea apenas superficialmente é cada vez mais tecnológica, "permanecendo, como tal, tão oculta como era para os *selvagens* o sentido dos procedimentos mágicos do feiticeiro", para empregar as palavras de Max Weber. Em linhas gerais, a máquina ainda é vista pelas massas sobretudo na forma do bem de consumo,

---

[42] Maldonado, Tomás: *Critica de la razón informática,* op. cit., p.87-88. "Embora os usuários [de chats] sejam (provavelmente) pessoas reais, eles não parecem muito preocupados [com o que é dito]" (Annette Markhan: *Life online*. Walnut Creek (CA): Altamira Press, 1998, p. 25). O *Manifesto do Unabomber: o futuro da sociedade industrial* deveria, cremos, ser lido como uma sublimação reflexiva, limitada criticamente, de situação que se expressa rotineiramente do modo indicado (confira a trad. port. de Fenda Edições, Lisboa, 1997).

[43] Cf. Winner, Langdon: "Who will be in cyberspace?". In Paul Meyer (org.): *Computer mediated and communication*. Londres: Oxford: 1999.

estando acoplada a imaginários de constrangedor tradicionalismo. Desejando ou não, os fanáticos por computadores (*cyberfans*) "estão suspensos entre as mitologias da autodeterminação tecnológica e certas formas de determinação cultural historicamente específicas".[44]

Fazendo um balanço das perspectivas abertas com a Internet desde um ponto de vista crítico e realista, Gordon Graham nota bem que ela não pode ser vista como mera servidora de certos propósitos, porque tende a colocá-los noutro patamar e, assim, a alterar seu significado, mas com isso não se quer nem se pode afirmar que ela em si mesma seja, para o mal ou para bem, revolucionária.

> A tecnologia moderna pode ter promovido grandes avanços no sentido de nos ajudar a lidar com a doença e a pobreza (embora esses tendam a ser exagerados) mas é tão tolo crer que ela abolirá a doença e o pauperismo quanto crer que a criogenia possa ser um maneira certa de vencer a morte. Realmente não há nenhum sinal de que as fontes, ao invés dos meios, da guerra, ou as dificuldades em manter a paz, tão alteradas com o progresso tecnológico, e a possibilidade sempre presente do suicídio, do qual os filósofos existencialistas tanto falaram, sejam o tipo de coisa que possa ser resolvido pelas tecnologias de informação digitais, por mais baratas e poderosas que elas sejam.[45]

A sabedoria crítica que nos recomenda a cautela de não tomar o real por um de seus momentos também não deveria nos fechar os olhos porém para o fato de que estamos chegando a um estágio em que a fantasia mais insensata

---

[44] Balsamo, Anne: Signal do noise. In Biocca & Levy (orgs.): *Communication in the age of virtual reality*, op. cit., p. 366.
[45] Graham, Gordon: *The Internet*, op. cit., p. 168-169.

pode se tornar factível, nenhuma idéia está a salvo dos planos de materialização tecnológica.

O futuro é cada vez mais curto, ainda que sua consumação não ocorra de acordo com nossos projetos. A especulação sobre o que vem a ser o homem é, sem dúvida, cada vez mais perturbadora, porque agora se faz acompanhar de experimentos científicos que parecem querer tornar factíveis hipóteses e imagens que antes permaneciam trancadas na nossa imaginação.

Os paradoxos históricos e políticos que esse horizonte de expectativa suscitam ao conhecimento disponível atualmente não são menos perturbadores do que os problemas filosóficos que levantam[46]. No entanto, permitem um tratamento menos técnico do ponto de vista teórico, na medida em que envolvem sobretudo uma redefinição das figuras do sujeito e do objeto com que se articulou a imagem de mundo moderna segundo Heidegger.

Cremos com Gérard Chazal que "a reflexão filosófica sobre a informática e suas formas mais desenvolvidas no campo da inteligência artificial não é só útil mas urgente", mas não no sentido por ele pretendido, de esclarecer de que

---

[46] Segundo Sue Barnes, Creating paradoxes for the ecology of self (In Strate, L. Jacobson, R. & Gibson, S. [Editores]: *Communication and cyberspace*. Creskill [NJ]: Hampton, 1996), o futuro supõe uma ruptura, o pós-humano, porque o aprendizado da realidade virtual é incompatível com o vivido na realidade histórica. As experiências com esse campo são paradoxais por se basearem num abandono do contato corporal com o mundo que, fora do ambiente artificial, representa, se possível, um prejuízo à formação e o crescimento do indivíduo. Hubert Dreyfys (*What computers cant' do*) vem por sua vez defendendo há muitos anos, contra os pesquisadores da área de inteligência artificial, que a mente opera de modo muito mas complexa do que permite entender a lógica matemática e computacional. Michael Heim (*The Metaphysics of virtual reality*. Nova York: Oxford Univ. Press, 1993] procura encontrar uma mediação entre as posições, sustentando que a relação entre homem e máquina é ao mesmo tempo erótica e espiritualizada. Cf. Shapiro, M. "I'm not a doctor, but I play one in virtual reality" (In Biocca e Levy, op. cit., p. 323-345).

modo ela lança mão de uma idéia de natureza humana [47]. As tecnologias de informação colaboram é certo para formar uma imagem do homem, mas por isso mesmo sempre são veículo, mais do que de uma filosofia, de um projeto de construção do mundo, que precisa ser pensado em seu alcance não-tecnológico.

O estudioso está correto em nos lembrar que não se deveria reduzir o exame dessas máquinas ao aspecto metodológico, mas não é outra sua opção ao, derradeiramente, privilegiar em seu estudo a análise dos processos pelos quais elas "participam desse esforço de formalização do significado, de estabelecimento de ligações entre as formas calculáveis e o sentido contido nas expressões assim formalizadas" (idem, p. 26).

Embora correndo o risco do diletantismo e sem pretender negar a pertinência e legitimidade do enfoque acima, segue-se nos estudos reunidos aqui uma abordagem devedora sobretudo da filosofia da técnica e da crítica da cultura. Baseamo-nos nas conhecidas e polêmicas hipóteses heideggerianas de que "a ciência não pensa" e "a essência da técnica não é algo de técnico". Talvez ocorra que as tecnologias que sustentam os fenômenos que tratamos venham a pôr em causa as concepções filosóficas que herdamos do passado, mas não é certo, ao menos para nós, que o impulso que os sustenta possa se beneficiar de um diálogo construtivo e de uma colaboração mais íntima com a pesquisa científica contemporânea.

O pensamento tecnológico não precisa desse tipo de aporte, até porque ele é desde sempre mediado por esse impulso e muitos outros, que, conforme foi chamado à atenção, não são em si mesmos nem científicos, nem tecnológicos, mas processos de ordem histórica e metafísica. Para nós, o

---

[47] Chazal, Gérard: *Le Miroir Automate*. Seysel: Champ Vallon, 1995, p. 9 e 23.

fundamental é "pôr em questão a reificação, a mercantilização, os padrões de controle e dominação que o homem como ciborg, tanto quanto o ciborg como homem, a simulação da realidade tanto quanto a realidade da simulação, estão evidenciando"[48].

Partindo dessas premissas, os trabalhos reunidos neste volume se propõem a refletir criticamente sobre a condição do sujeito e do objeto no contexto das novas tecnologias de comunicação, confrontando-os com algumas de suas circunstância históricas, filosóficas e sociológicas. A motivação central é um desejo de questionar, desde e na origem, ainda que sem esperança política, as imagens que, doravante, a nova era pretende que devam ser as nossas. A memória histórica é acionada para servir de apoio a uma estratégia filosófica em cujos motivos se faz presente o ponto de vista da feitura de uma contra-identidade em relação às principais tendências dominantes em nossa contemporaneidade[49].

A tecnologia, defendemos, precisa ser pensada como algo histórico e ao mesmo tempo analiticamente ligado em seu avanço à formação hierarquizada, desigual e conjunta de nosso processo civilizatório. Os textos seguintes ensaiam um esclarecimento dessa relação que, como veículo de uma arqueologia do movimento da consciência tecnológica contemporânea,

---

[48] Tomas, David: From the photograph to postphotographic practice. In Timothy Druckery (org.): *The electronic culture*. Nova York: Aperture, 1996, p. 141.

[49] Embora as fontes teóricas divirjam, parece em resumo que não é distinto espírito da reflexão sobre a abordagem da cibercultura elaborada por Eugênio Trivinho em *O mal-estar na teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica* (Rio de Janeiro: Quartet, 2001): "A autoconscientização da crítica quanto a seus fundamentos, conceitos, movimentos intrínsecos, decisões, contextos de atuação, objetivos, modos de encaminhamento, conseqüências e horizontes [e limites, acrescentaríamos]", por mais precariedades que descubra, todavia "impõe-se potencialmente como um dos eixos de micropolitização pós-moderna" (p. 174).

talvez possa ser um elemento de relativização das certezas do presente e da confiança que esse põe em seu próprio futuro, muito mais do que de um exercício passadista ou distração de antiquário.

Em todos eles, tenta-se esclarecer as circunstâncias histórico-filosóficas e pensar criticamente as mudanças que envolvem o homem e a cultura na era das novas tecnologias de comunicação, a partir de um exame das obras e idéias de seus pensadores clássicos e contemporâneos. Sendo o caso, desejaríamos ser contados entre os críticos ao invés dos opositores da cibercultura; entre os usuários responsáveis, mais do que entre os negadores apocalípticos das novas tecnologias.

Destarte, procura-se nestas páginas recuperar as categorias prototípicas que subjazem ao laboratório cultural que está a surgir com o ciberespaço. A convicção de que, por essa via, podemos enriquecer nossa autocompreensão do fenômeno não traz em mente porém a idéia de legitimar seu caráter pretensamente revolucionário.

Almejando elaborar um juízo crítico sobre algumas de suas dimensões, crê-se possível, pelo menos, em ir além da tolice trivial segundo a qual o assunto "é importante" e que suas "relações internas", vistas bem, "são complexas, variadas e objeto de disputa"[50].

No Capítulo I, trata-se em resumo de pensar a hipótese da pretendida falência da figura do sujeito moderno, procedendo-se a uma arqueologia das

---

[50] Bell, David: *An introduction to cybercultures*. Londres: Routledge, 2001, p. 135. Serviria em partes específicas, como discurso do método dos estudos aqui reunidos, o ensaio de Erkki Huhtamo: *Notes toward an archeology of media*. In Thimothy Druckrey (org.): *The electronic culture*. Nova York: Aperture, 1996. Também veja, do autor: From cybernation to interaction: a contribution to an archaeology of interactivity. In Peter Lunenfeld (org.): *The digital dialectic*. Cambridge (MA): MIT Press, 1999.

categorias envolvidas na revolução da consciência que as novas tecnologias estariam hoje promovendo, conforme ela se deixa aprender em um de seus momentos de emergência, na obra de Nietzsche.

Em seguida, procede-se a uma reflexão sobre a fortuna da figura historial do objeto, nascida com os tempos modernos. Os problemas enfrentados pelas ciências da comunicação ao tentarem definir seu objeto de estudo servem de mote para pensar a hipótese de se já não é passada a época em que parecia possível empresa dessa natureza. O pensamento comunicacional e a cibercultura em processo de formação poderiam ser indícios eloqüentes do surgimento de uma nova época, passível de chamamento como pós-moderna, em que o saber, ao invés de construir, destrói seu objeto e, assim, faz caducar socialmente as pretensões normativas da epistemologia.

Retornando à questão da subjetividade, o terceiro e último ensaio investiga com atitude crítica questionadora se e como o sujeito moderno passa, neste contexto, por um processo de desintegração. Deixando de explorar essa questão em toda a sua radicalidade, no sentido que ela remete ao destino do ser humano, perguntamos até onde o sujeito das referidas situações realmente se converte em um outro, até onde o eu cancela a legalidade que a história lhe conferiu, dissolvendo-se na relações que lhe solicita o ciberespaço.

Conforme se pode concluir, o conjunto possui pois certa unidade temática e lança mão do mesmo tratamento, apesar de os textos terem sido escritos em momentos diversos com distintas finalidades. O julgamento das reflexões contidas nos textos, o autor espera que possa resultar da paciência simpática e da leitura crítica que o livro vier a merecer por parte dos círculos intelectualizados.

# 1. Friedrich Nietzsche e as origens da teoria do sujeito fractal: ciberespaço e metafísica da subjetividade

Friedrich Nietzsche ocupa na história de nossa cultura um lugar excepcional, partindo do suposto de que se origina de seus escritos o pensamento segundo o qual a principal tarefa que esse deveria tomar para si é a crítica da modernidade. Conforme ele mesmo deixou escrito, "Minha obra conterá um julgamento de conjunto sobre nosso século, sobre tudo o que é moderno, sobre o nível de civilização que atingimos."[1]

Desde a época das Luzes, sustentou o filósofo, o homem passou a confiar em uma razão progressista cujo uso, na verdade, carrega uma vontade de poder cada vez menos encoberta, apesar de nem sempre recorrer à violência física. A economia, a política, a ciência e a arte de nossa era são veículos seculares da revolta das massas na moral que começou com o cristianismo. O resultado de seu triunfo material e espiritual sobre o modo de vida é um esvaziamento dos valores e a eclosão de uma crise nas bases da cultura contemporânea.

O pensador se expressou como visionário, reivindicando para si a tarefa de pregar um novo evangelho, baseado no que chamou de transmutação de

---

[1] Nietzsche, F. *La volonté de puissance* [Würzbach, 1935]. Paris: Gallimard, 1995, p. 498 (Doravante citado no texto como VP, 1935). Cf. *Ecce Homo*, São Paulo: Cia. das Letras, 1995, p. 95-96 (Doravante citado como EH); Desiato, M. *Nietzsche, critico de la postmodernidad*. Caracas: Monte Ávila, 1999.

todos os valores e cujo sentido era criar uma nova ordem social, senão uma forma superior de humanidade.

"Escrevo para essa espécie de homens que ainda não existe e que poderíamos chamar de *senhores da terra*", costumava dizer, acrescentando que, a partir de sua obra, surgiriam "as condições prévias mais favoráveis para o aparecimento de novas formas de dominação e para as quais ainda não há exemplos"; poderia nascer "uma nova aristocracia", edificada sobre a mais dura legislação de si mesma e na qual "à vontade de filósofos violentos e de tiranos com alma de artistas" seria concedida o prêmio da "duração milenar".[2]

Conforme escreve Heidegger, o pensamento do autor articula metafisicamente o momento de completude não apenas dos tempos modernos, mas de toda a nossa história, convertida em horizonte planetário através do presente imperialismo tecnológico. "A filosofia nietzcheana impele-nos em direção da necessidade de confrontação com e pela qual a metafísica ocidental, enquanto totalidade da história até agora consumada, é entregue de todo ao que até agora tem sido, isto é, é entregue a uma espécie de futuro último"[3].

Embora a consumação prática e teórica do niilismo se verifique, a receptividade de que as idéias do pensador são alvo atesta que nossa era não abdica dos poderes da invenção oriundos de nossa condição de seres

---

[2] Nietzsche, F. *La voluntad de poderio* [ Gast/Forster-Nietzsche, 1906] Madri: Edaf, 1981, p. 509 (Doravante citado no texto como VP 1906). Cf. Fredrick Appel: *Nietzsche contra democracy* (Ithaca [NY]: Cornell University, 1999): "sua idéia não era tentar um retorno nostálgico à besta loura dos tempos antigos mas antes aprender as lições da desgraça desse antigo ancestral a fim de promover a ascensão política e cultural de uma nova e moderna nobreza na Europa" (p. 6).

[3] Heidegger, Martin: *Nietzsche*. São Francisco: Harper, 1991, Vol. III, p. 163.

metafísicos. A atividade incansável, contínua, acelerada e propagandeada que se revela em todos os campos, enriquecida cientificamente de maneira cada vez mais ampla e notável, é indício da forma como nosso modo de ser se submete a uma maquinação tecnológica desenfreada, que foi pensada pela primeira vez em sua radicalidade, ainda que mal, segundo o ilustre intérprete, por Nietzsche.

> A extremidade da subjetividade é alcançada quando se consolida uma ilusão particular: a ilusão de que todos os 'sujeitos' desapareceram em benefício de alguma causa transcendente a qual eles agora apenas obedecem. Quando completa a modernidade, a história capitula à historiologia, que provém da mesma cunha essencial em que surge a tecnologia. A posição de poder que o homem assume neste contexto se funda na unidade dos poderes de uma mesma e única maquinação [4].

Referir-se a essas idéias do filósofo pode, à primeira vista, parecer extemporâneo, mas esse sentimento enfraquece rapidamente fazendo-se notar que, embora seja distinto o tom, não é outro o registro discursivo que se instalou entre parcelas expressivas das vanguardas intelectuais nesta virada de século. Também falam como profetas de um novo tempo, no qual está em jogo o movimento de possessão da terra como planeta, do espaço como terreno de expansão, da sociedade como matéria de manipulação e da vida como objeto de domínio, os diversos pensadores da chamada cibercultura e das novas tecnologias de comunicação.

---

[4] Heidegger, Martin: *Nietzsche*, Vol. IV, op. cit., p. 180.

## 1.1 Figuras da tecnotopia pós-modernista

Segundo alguns corifeus da tecnocultura houve três revoluções científicas principais na história da humanidade. A Revolução copernicana tirou-nos do centro do universo e acabou com a relação privilegiada que teríamos com Deus. A Revolução darwiniana e seus sucedâneos reduziram-nos a produto ocasional do processo evolutivo da natureza. A Revolução freudiana mostrou nossa dependência a potências irracionais que nos governam sem que tenhamos consciência. Agora estaria em andamento uma quarta, promovida pelas tecnologias de informação, que pretende nos tirar o privilégio de sermos, ainda que minimamente, os únicos seres portadores de inteligência, senão do mundo, ao menos da Terra.

Para Marvin Minsky, por exemplo, os seres humanos são corpos cujao modo de ser possui um caráter regular e, no limite, maquinístico, podendo ser totalmente conhecido e manipulado, à medida que a pesquisa científica e tecnológica progride. Especialista em inteligência artificial, ele crê que homens e computadores são análogos, tomando como princípio de comparação os primeiros ao invés dos segundos. Os humanos são seres que pensam como os computadores, porque suas mentes podem ser vistas como redes escalonadas de máquinas de memorização, processamento e distribuição de informação[5].

Desde a época de Hume, notamos, a consciência filosófica carrega consigo a suspeita de que o eu é uma ilusão que adquirimos pelo costume, com objetivo de facilitar nosso comércio com a existência. Schopenhauer sugeriu pouco depois que, para o nosso bem, desviássemo-nos deste assunto,

---

[5] Cf. Minsky, Marvin: *A sociedade da mente*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

fundado em motivações tão frágeis quanto o egoísmo que o origina. Depois Ernst Mach declarou-o uma ilusão insalvável aos olhos de uma filosofia da ciência digna de crédito, sem contudo atentar para o alcance bem mais amplo de sua proposição do ponto de vista histórico, como nos sugere a obra maior de Musil.

Declaradas superstições populares fora de moda e de mal- gosto, pretende-se agora que as figuras do eu e mesmo da *mente* são "constructos que montamos e impomos a nossas máquinas cerebrais bem palpáveis a fim de lhes darmos alguma ordem e significado"[6]. Pondo de lado os problemas científicos e tecnológicos que embaraçam esse entendimento, mas também a postura mais esclarecida que não deixa de lhe piscar o olho [7], pretendemos vê-las aqui, como seria o caso em relação aos seus diversos correlatos artísticos e literários, a partir de um ponto de vista crítico e histórico.

Pouco importa se as fantasias que lhe são subjacentes são ou não factíveis, podem ou não ensejar algum processo de operacionalização. A criação mesma da fantasmagoria, o investimento considerável que logra amealhar e a receptividade que merece em círculos sociais cada vez mais amplos e diferenciados bastam para engendrar efeitos reais e, assim, indicar sua pertinência como sinal de uma série de problemas morais, políticos e filosóficos.

Adriano Rodrigues desenha o pano de fundo em que se pode situar o patético ressurgimento do espírito da utopia contido nesse tipo de empresa, a que se vinculará o pensamento nietzscheano, observando que, hoje em dia, a máquina está se convertendo, como ambiente, em novo princípio cultural

---

[6] Minsky, Marvin: *A sociedade da mente*, passim. Cf. John Horgan: *The End of science*. Reading: Addison-Wesley, 1996, 183-188.
[7] Levinson, Paul: *The soft edge*. Nova York: Roultedge, 1997, p. 207-216.

universal, cujo valor em alguns casos pode ser comparado àquele que teve Deus para o homem da Idade Média.

> A naturalização da tecnicidade atual corresponde a uma das viragens mais significativas da nossa modernidade, convertendo-a numa modernidade tecnológica, no sentido próprio deste termo, tal como outros períodos foram mito-lógicos e teo-lógicos. Esperamos assim hoje dos dispositivos técnicos a solução para os nossos problemas, tal como no passado se esperava a solução da benevolência dos deuses ou da mediação da Igreja.[8]

Comandada pelos impulsos que se originam da economia de mercado[9], a tecnologia não somente se pôs a serviço das fantasias de poder do homem moderno como foi além, tornando-se, sobretudo entre a classe de serviço emergente, a principal fonte de uma nova mitologia[10]. Deseja-se crer em certos meios que está havendo uma mutação radical em nossa cultura e, de acordo com isso, assistimos à chegada de novos profetas, mensageiros da última boa nova, segundo a qual, atingido o ponto ômega, o sistema nervoso

---

[8] Rodrigues, Adriano: *Comunicação e cultura*. Lisboa: Presença, 1994, p. 198. Cf. Wertheim, 283-308. Cf. R. Esterbauer: "Deus no ciberespaço". In Kolb, A., Esterbauer, R. & Ruckenbauer, H.-W. (orgs.): *Cibernética*. São Paulo: Loyola, 2001.

[9] Schiller, Dan: *Digital capitalism*. Cambridge (MA): MIT Press, 2000. François Forter: *Virtuality check*. Londres: Verso, 2001.

[10] Mark Dery expõe amplo panorama da cibercultura em *Escape velocity: cyberculture at the end of the century,* Nova York: Grove Press, 1996. Philippe Rigaut fornece visão geral mais distanciada em *Au-delà du virtuel*. Paris: L'Harmattan, 2001. David Bell sumaria os principais tópicos de discussão em *An introduction to the cybercultures*. Londres: Routledge, 2001. Recorte idealizado sobre a matéria encontra-se em Pierre Lévy: *Cibercultura,* Rio de Janeiro: 34 Letras, 1999. Amostragem dos termos e linhas de reflexão sobre o assunto pode ser consultada no volume editado por David Bell e Barbra Kennedy: *The cybercultures reader,* Londres: Routledge, 2000.

central deverá se fundir com a rede formada pelos circuitos integrados dos computadores, se não quiser ser descartado pela nova ordem tecnológica.

Segundo o Manifesto Extropiano (*Extropian Manifest*, 1994), redigido pelos diretores do respectivo instituto, formado por engenheiros de computação, cientistas neuronais, consultores privados, acadêmicos, políticos e profissionais liberais, a tecnologia nos possibilita não apenas criar uma ordem mais livre e espontânea, mas superar nossas limitações orgânicas e individuais, ao nos projetar em uma via de autotransformação. Destoando das manifestações oriundas dos movimentos tecnopagão e cyberpunk[11], via de regra carregadas de tonalidades sombrias, os extropianos professam uma "otimismo dinâmico", que se situa em linha de continuidade com a tradição tecnocrática, ainda que rompa com suas inclinações estatdistas e autoritárias. Diferencia-se dela porém pelo abandono aberto das pressuposições humanistas que a despeito de tudo a informavam historicamente.

> Os extropianos acreditam que as melhores estratégias para atingir uma estado pós-humano será uma combinação de determinação e tecnologia, mais do que sua procura através de contatos psiíquicos, comércio extraterrestre ou graça divina. Os seres pós-humanos poderão ser em parte ou em sua maioria biológicos em forma, mas em outra o serão pós-biológicos, já que nossas personalidades seriam

---

[11] Cf. Lemos, André: "Cultura cyberpunk" *(Textos de cultura e comunicação* 29 (25-39) 1993); Anne Balsamo: "Signal to Noise : on the meaning of cyberpunk subculture" (In Biocca, F. & Levy, M. [orgs.]: *Communication in the age of virtual reality*. Hillsdale [NJ]: Lawrence Erlbaum, 1995, p. 347-368) Paul Edwards: Cyberpunks in cyberspace (In Susan Star [orga.]: *Cultures of internet*. Oxford: Blackwell, 1995); Andrew Ross: Hacking away at the counter-culture. In David Bell & Barbara Kennedy: *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.

> transferidas para corpos e máquinas pensantes mais duráveis, modificáveis, rápidos e poderosos[12].

Para seus gurus, a principal promessa ou objetivo latente da cultura tecnológica é a superação das crenças e condutas humanas, através da engenharia genética, da ciência cognitiva, da computação neuronal e da nanotecnologia molecular (!). Reivindicando expressamente a herança do pensamento nietzscheano e seu entendimento da vida como vontade de poder, pregam que a conquista tecnológica do processo evolutivo e a vitória sobre a morte natural representam as principais e mais urgentes tarefas de nossa era.

> Pretendemos ser capazes de programar a construção de objetos físicos (incluindo nosso corpo) da mesma forma que fazemos com nossos softwares. A supressão do envelhecimento e da morte involuntária será um resultado disso. Teremos então realizado dois sonhos dos três sonhos dos alquimistas, teremos transmutado os elementos e aprendido a voar: conquistar a imoralidade será o próximo.

Seguidores de uma filosofia que chamam trans-humanista, pretendem promover a passagem e preparar seus simpatizantes para a chegada desse estágio, guiados por princípios promotores da vida e infensos à crença e ao religioso, porque envolvem sobretudo "o desenvolvimento e uso de novas

---

[12] Citado em Tiziana Terranova: Post-human unbounded. In *The cybercultres reader*, op. cit, p. 273. Cf. O *Manifesto* e outros materiais podem ser consultados no *The Trasnhumanistic site* (Internet).

tecnologias que podem aumentar nossas capacidades e expectativas de vida"[13].

A tecnocultura mais vanguardista aspira se livrar do peso da realidade, sublimar os problemas da existência através do controle da informação, mas isso é o que lhe confere o caráter de cultura mais do que algo originário da tecnologia.

"O problema concerne à transformação de nossa relação com o mundo, que precede ao desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação. A perda ou negação da realidade é um fenômeno que possui origens mais profundas", através do qual o homem procura criar "um esquema para conquistar uma espécie de controle mágico sobre a distância (que se estabelece entre ele e o mundo) e seu pretenso potencial de perturbação"[14].

Conforme se vem pensando pelo menos desde Günther Anders e Martin Heidegger, encontra-se em curso desde a aurora dos tempos modernos um projeto técnico, fundado na metafísica ocidental, cujo conteúdo final parece ser primeiro a sublimação da realidade e, por essa via, a superação de nossa humanidade através da criação de um organismo cibernético. Destarte, pretende-se em várias falas que nossa salvação dos males da vida advirá do abandono do corpo real e da absorção do ser humano pela máquina: o elemento político da ação social sai de vista, assim como o horizonte comum da existência. "Adoro meu corpo mas o abandonarei se um corpo de silício

---

[13] Max More [?]: *On Becoming Posthuman*. In The transhumanistic site (Internet) 1994. Christopher Dedwey procura 'sistematizar' a doutrina, citando dezenas de situações, em *Last Flesh* (Toronto: Harper, 1997). Katherine Hayles historia os antecentes e aponta os problemas com essa filosofia em *How we became post-human*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

[14] Webster, F. & Robbins, K.: *Times of technoculture*. Londres: Roultledge, 2000, p. 245/248. Ken Hillis: *Digital sensations*. Minneapolis (MN): Minesotta University press, 1999.

me permitir viver até os 200 anos", declara um digerattidigeratti que, sem dúvida, fará eco em um número crescente de indivíduos, conforme surgem os meios para viabilizar sua fantasia[15].

De Hanns Moravec e Danny Hillis a Ray Kurzweill e Ollivier Dyens[16] não têm faltado pregadores cada vez menos disfarçados de cientistas defendendo que, num futuro próximo, a experiência humana registrada pelo córtex cerebral será transferida para os computadores. O cérebro, defendem, deverá se tornar a interface da rede. A síntese dialética entre cultura e natureza se dará com nosso ingresso no estágio da vida artificial: caberá à máquina a condição de morada do ser da qual falava Heidegger.

Desejemos ou não, o humanismo está desvanecendo irremediavelmente e seus ideais rondam nossas vidas como fantasmas de um tempo passado, especialmente quando se passa a crer que, via novas tecnologias de comunicação, chegaremos a um ambiente sem barreiras e restrições, destinado à livre experimentação de todas as nossas possibilidades, pois com elas:

---

[15] Danny Hillis apud Jean-Marc Mandosio: *Aprés l'effondrement*. Paris: Encyclopédie des Nuissances, 2000, p. 171.

[16] Moravec, Hans: *Mind children*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1988. Gregory Stock: *Metaman*. Nova York: Simon & Schuster, 1993. Joel de Rösnay: *O homem simbionte* Petrópolis: Vozes, 1994. Paul Gregory & Earl Cox: *Beyond humanity*. Rockland (MA): Charles River, 1996. Ray Kurzweil: *The age of spiritual machines*. Nova York: Penguin, 1999. Ollivier Dyens: *Chair et métal*. Montreal: VLB, 2000. Cf. David Noble: *The religion of technology*. Nova York: Penguin, 1999, p. 141-171. Margaret Wertheim e Katherine Hayles, criticam bem as pretensões positivas dessas fantasias, sem contudo, sobretudo no caso da primeira, destacar esse último significado (o fantasmagórico), em *The Pearly gates of cyberspace* ( p. 264-268) e *How we became posthumans* ( p. 247-282).

> podemos tornar sólido o líquido, e fluidos os sólidos; podemos dotar objetos inanimados, como cadeiras, lâmpadas e máquinas, de vida inteligente independente; podemos inventar animais, texturas musicais, contos de fadas e cores engenhosas... o que nós não podemos é fazer o que quisermos de nosso mundo real: [Por isso] a realidade virtual pode se revelar muito mais confortável do que nossa realidade imperfeita.

À cibercultura triunfante, apoiada no capital-informação[17], a revolução democrática e a formação espiritual parecem temas de pouca ressonância, senão de tolerância piedosa. O espaço dos velhos ideais políticos, sociais, artísticos e religiosos é cada vez mais ocupado pela máquina e os aparatos tecnológicos. Nos círculos que se pretendem vanguardistas, acontece de as fantasmagorias serem buscadas na ficção científica, havendo disputa apenas entre qual figura ocupará o lugar central[18].

Convergindo com os entusiastas da nova era, também os pessimistas com o futuro por vir observam que as tecnologias informacionais permitem às pessoas se separarem da realidade imediata em que se inserem seus corpos, viajar por um espaço virtual, gerado artificialmente, que a novilíngua chama de ciberespaço, e assim, redefinir a estrutura e sentido do sujeito humano, de nosso sentimento de identidade.

Segundo vários teóricos da atualidade, ocorreria pois, em resumo, que as tecnologias de comunicação estariam promovendo uma multiplicação de

---

[17] Schiller, Dan: *Digital capitalism*. Cambridge (MA): MIT Press, 1999; Dantas, Marcos: *A lógica do capital-informação*. São Paulo: Contraponto, 1996.

[18] Cf. Bukatman, Scott: *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke Univ. Press, 1993. Philippe Breton: *Á l'image de l'homme*. Paris: Seuil, 1995.

contatos e conhecimentos que as projeta em uma segunda fase, na qual a subjetividade tende a se tornar mais instável, múltipla e difusa. Na cibercultura em ascensão, a tendência dominante seria o esvaziamento do núcleo imaginário que ordenava a consciência ocidental moderna e a emergência de o que podemos chamar, à falta de melhor termo, de sujeito fractal, para valermo-nos de uma expressão de Jean Baudrillard [19].

## 1.2. A Estação Nietzsche

Nietzsche é parte do arquivo em que se funda essa concepção, quando lembramos que, para ele, a figura do sujeito é um produto da imaginação, uma síntese de caráter terminal. Na realidade, defendeu, somos seres plurais, movidos por múltiplas forças, que disputam sua supremacia em nós como sujeitos supra-individuais e, ainda, fazem com que, em princípio, não sejamos mais do que a mascarada de múltiplas almas e instintos. Destarte, o filósofo "dá elementos para se antever uma época em que se opera a 'automutilação, a dessensualização, a descarnalização' do homem, a precedência do virtual sobre o corpo real, a multiplicação das morais e a construção ficcional das pessoas com quem lidamos", escreve Ciro Marcondes [20].

O pensador ajudou a consolidar o entendimento teórico de que o sujeito é uma ficção criada no curso da interação social, dentro de condições históricas

---

[19] Baudrillard, J. "Videoesfera y sujeto fractal". In - *Videoculturas de fin de siglo.* Madri: Catedra, 1990, p. 27-36.
[20] Marcondes Filho, Ciro: A sociedade tecnológica. In *Vivências Eletrônicas* (São Paulo: NTC, 1998, p. 10).

determinadas. Encontra-se em sua obra a origem do discurso segundo o qual o sujeito não é um pressuposto fundacional mas, ao invés, tema de uma reflexão crítica, que ele chamou de genealogia.

Figura de sua imaginação criadora, o super-homem representa uma cifra ou signo de alguém que pretendeu "conhecer tarefas de uma tal altura que até então inexistia noção para elas" e que previu a chegada de uma era em que a "noção de política está completamente dissolvida em uma guerra de espíritos, em que todas as formações de poder da velha sociedade terão explodido pelos ares" e que, em nome de princípios filosóficos vitais, desencadeará "guerras como ainda não houve sobre a face da Terra"[21].

Para Nietzsche, a técnica era o instrumento de um saber que se subordinou ao princípio da verdade a qualquer preço e que, por isso, coloca em perspectiva a superação do homem tal como o conhecemos historicamente. Nesse sentido, repassar suas idéias, conforme se pretende mostrar, significa proceder a uma espécie de arqueologia da subjetividade contemporânea, tal como postulada pelos novos teóricos da comunicação, e a uma reflexão crítica sobre nosso destino no âmbito da cibercultura, tal como gerada pela máquina social capitalista.

Heidegger comenta a respeito que, visto bem, "o super-homem [aí engendrado] quer a si mesmo em meio ao querer da vontade de poder e a partir de sua subjetividade incondicionada: em seu querer a si mesmo, ele quer a vontade de poder, seu querer subjetivo se lhe apresenta necessariamente como o levar a cabo da vontade de poder objetiva"[22]. Sendo

---

[21] Nietzsche, F. *Ecce Homo*. São Paulo: Cia das Letras, 1999, p. 110.

[22] Heidegger, Martin: *Nietzsche, metafísica e niilismo*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001, p.204.

ou não assim, verifica-se que há em tudo isso muitas idéias que nos ressoam muito alto e podem ser mais e mais flagradas entre os porta-vozes do pensamento científico e da tecnocultura contemporânea.

Nietzsche falou sobre o super-homem como uma senha cujo conteúdo talvez nem ele próprio soubesse bem ou de modo definido mas cujo sentido é claro: a superação do ser humano histórico. As capacidades e intenções por ela sinalizadas seriam as que, monstruosamente do ponto de vista moral, mas só, resultam do eventual triunfo ou instalação absoluta da vontade de poder humana sobre a vida e a Terra. Primeiro, o poderio tecnológico conduz a essência histórica, e portanto inacabada, do ser humano à sua consumação, porque "se o homem conquistar sua essência em meio ao querer e enquanto o 'eu quero' no sentido da vontade de poder, ele ultrapassará sua essência [pensada e imposta] até aqui: a de *animal rationale*" (Heidegger, idem, p.198).

Atualmente, "encontramo-nos pois em meio ao desdobramento do acabamento e com isto no início da radicalização do fim" (*ibidem*, p. 124). Depois de terem combatido pela vontade de poder que os fez emergir e de atuarem como veículo do super-homem, os homens encontram-se na condição de poderem ser varridos do solo histórico, instaurando-se um controle total, incondicionado e supra-humano sobre a Terra.

Continuando a seguir dentro de uma certa distância a leitura de Heidegger, conviria notar porém que "a ratio enquanto traço essencial do homem não é aí absolutamente alijada. Ao contrário, somente agora ela é colocada a serviço da vontade que quer a si mesma e assume para esta o asseguramento calculado de todo ente: isto é, o asseguramento calculado da verdade" (p. 198).

Segundo o filósofo e comentador da maneira como o pensamento nietzscheano se inscreve criadoramente em nosso tempo, a metafísica da vontade de poder que age pela técnica moderna (tecnologia) não é, em resumo, pura e simples ideologia, mas a preparação velada da chegada de um novo tempo cósmico ou da eclosão de um novo universo existencial, quer tudo isso venha ou não a ser acontecimento (*Ereignis*).

Ninguém sabe ou pode arbitrar se e como haverá um novo começo. Qualquer um com preocupações morais ou intelectuais quanto ao futuro do ser humano na era da técnica todavia precisa e virá a meditar sobre essa possibilidade, pensar sobre nosso destino num tempo que se submete à maquinação absoluta e incondicionada, tal como se deixou expressar e começou a ser pensada por Nietzsche.

> Quem somos nós? [Responderemos:] Aqueles que estão começando a experimentar a superação da metafísica histórico-ontologicamente e articulam-se com a força de tração desta superação para perpassar e ir além do infundado e desforme característico da passagem (p. 15).

Friedrich Nietzsche, a exemplo dos arautos da era virtual, estava ciente dessa circunstância, que ajudou a articular, referindo-se não por acaso à técnica com pretensões proféticas, ao afirmar que "a máquina, a imprensa, a ferrovia e o telégrafo são premissas das quais ninguém ainda se atreve a tirar as conclusões que ocorrerão daqui a um milênio"[23]. Quais seriam elas segundo o pensador? Acompanhando coro comum em seu tempo e sua

---

[23] Nietzsche, F. *Humano, demasiado humano* II (*O viajante e sua sombra*, 1880). Madri: Edaf, 1985, p. 258 (Doravante citado no texto como HDH).

classe, ele diz que o fruto do crescente maquinismo que envolve as atividades humanas é, em geral, a criação de "uma escravidão anônima e impessoal". A tecnologia moderna, cuja essência, na época, encontrava-se na fábrica, tende a arrebatar parcelas cada vez maiores de nossa humanidade, engendrando uma tendência à mecanização da alma e, num plano mais vasto, à "ociosidade móvel" e ao "aborrecimento desesperador" (HDH, p. 240).

No princípio, o filósofo chegou a pensar em uma "reação contra a cultura das máquinas", partindo da premissa de que é como homens que devemos nos superar, que "aprenderemos a ser artistas" (HDH, p. 241). A convicção de que a soberania e a realização individual são apanágio de uns poucos levou-o porém a rever a idéia. O sentido positivo que a moralização dos costumes teve para a humanidade poderia ser retomada pela máquina em benefício do homem superior. As "virtudes maquinais" criadas neste caso podem ser equiparadas, se bem governadas, às "virtudes orgânicas" aprendidas durante o período pré-histórico. Tanto numa quanto na outra, a finalidade poderia ser tornar as massas úteis e manejáveis, fazendo-as se assemelhar a ou serem incluídas em um só maquinismo (VP 1906, p. 482).

A política correta a seguir é pois separar a máquina da cultura, reagir à cultura, ao invés de à máquina, na medida em que essa pode servir de princípio de seleção do super-homem. A ciência aplicada "descreve o poderio exercido pelo homem até o momento, ao mesmo tempo que exerce ela própria esse poderio – esse poderio poético e lógico que é o nosso e que consiste em definir, a respeito de todas as coisas, as perspectivas que *permitem nos manter vivos* [como espécie] "[24].

---

[24] Nietzsche. F. *La volonté de puissance* (Würzbach, 1935), Vol. I, p. 257.

Nietzsche explorou a hipótese em passagem que podemos encontrar na segunda edição canônica de *Vontade de Poder* (1906). Segundo ele, a tendência que se pode ver hoje em dia é a de que:

> atingido o estágio de administração coletiva da terra que nos aguarda de maneira inevitável, a humanidade encontrará, enquanto mecanismo a serviço dela, seu mais alto significado, porque, então, será um enorme sistema de rodas, de rodas cada vez menores, cada vez mais adaptáveis; porque então serão cada vez mais supérfluos todos os elementos que dominam e que mandam; porque enfim, será um aumento de força prodigiosa, cujos fatores singulares representarão as menores forças, os menores valores (VP 1906, p. 472).

A maquinização das atividades sociais também pode ser vista porém como uma condição preliminar de existência, como uma base a partir da qual se poderia produzir um tipo humano superior. "A solidariedade de todas as rodas" atualmente em ação pode vir a representar o máximo em fruição para o indivíduo, conquanto se estabeleça uma nova hierarquia e sistema de dominação. "Qualquer outra hipótese seria em realidade apenas o envilecimento coletivo, a redução do valor do tipo humano, um fenômeno de regressão em grande escala" (VP 1906, p. 472).

Em síntese, a coordenação das multiplicidades propiciadas pela maquinização poderia ser colocada a serviço de uma vontade de poder superior, passível de ser usada na montagem de um novo sistema de dominação e na seleção de tipos melhor equipados, de onde poderia surgir o homem sintético do futuro, porque se o que "dispomos é do homem múltiplo,

talvez o caso mais interessante que pode ter existido", o que nos faz falta é o homem total, "o grande homem sintético" (VP 1906, p. 480)[25].

## 1.3 Esquema do percurso

Nietzsche guarda uma relação variada, ambivalente e aberta para nosso tempo, de modo que é como uma de suas matrizes de transformação espiritual que conviria tematizá-lo visando bom aproveitamento. O pensamento nietzscheano referido acima, por exemplo, é, à primeira vista, curioso, porque o filósofo, queiramos o não, revolucionou a maneira de nos vermos como seres humanos, desencadeando filosoficamente um processo histórico constitutivo de nossa era, que se convencionou chamar de descentramento do sujeito.

Dizendo ainda no período de juventude que se deve distinguir entre épocas onde o homem é nivelado e mesquinho de outras, onde "se limita a ser instrumento de vontade de uma grandeza muito maior do que sua própria figura singular e individual"[26], o pensador abriu caminho para mais tarde pensar o supra-humano de maneira experimental e não-transcendente. Pondo de lado esse ponto, que será retomado na conclusão, importa notar que

---

[25] Deixaremos de lado no que segue a tentativa que seria cabível, neste ponto, de distinguir e esclarecer o conceito de homem sintético e o que o filósofo entende por super-homem.

[26] Nietzsche, F. Cinco prefácios a cinco livros que jamais foram escritos, § 3. In *La philosophie à la époque tragique des Grecs*. Paris: Gallimard, 1990, p. 192. "A consciência nasce em virtude de um ser do qual *nós poderíamos ser função* - ela é o meio através do qual nós somos nele incorporados", por isso "nossos julgamentos acerca de nosso eu tendem a ser nulos e obedecem às indicações do não-eu, da potência que nos domina" (*La volonté de puissance* [Würzbach, 1935], Vol. I, p. 300).

ele mantém conexões com outro, que nos interessa no momento e remete àquela figura do indivíduo mencionada na passagem transcrita.

Segundo o filósofo, verifica-se de fato que o conceito sintético de *eu* é um efeito a posteriori de um processo cuja sede é o corpo; a figura do eu jamais é a causa do que o corpo faz: "o velho e decantado *eu* é, dito de maneira suave, apenas uma suposição, uma afirmação, e certamente não uma *certeza imediata*"[27].

A consciência de si como um sujeito individual, sólido, estável e constante, convém lembrar, é uma herança dos tempos modernos. No período anterior, a capacidade de ação e representação que designamos por essa expressão encontrava-se fundida nos papéis sociais. O indivíduo era antes de tudo pessoa; relacionava-se com os outros sem se referir diretamente ao eu; bastava-se com os papéis que lhe conferia a coletividade[28] .

A desintegração das estruturas societárias que, nos países ocidentais, prendiam o indivíduo às comunidades políticas e religiosas medievais, permitiu que ele chegasse à consciência de si, tomasse consciência de sua condição de sujeito. O acontecimento todavia não se produziu de forma plena e acabada; resulta de um processo histórico ainda não concluído, no qual podemos assinalar vários estágios.

Descartes serve de marco ou ponto de partida desta transmutação, que, sem dúvida, é mais fácil de assinalar no registro do discurso reflexivo[29], mas também pode ser detectada noutros campos, como têm mostrado pesquisas de

---

[27] Nietzsche, F. *Além do bem e do mal*, pár. 17. São Paulo: Cia. das Letras, 1994, p. 23 (Doravante citado no texto como ABM).
[28] Cf. Dumont, Louis: *Homo hierarchicus*. São Paulo: Edusp, 1993. *O Individualismo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1985.
[29] Taylor, Charles, *Sources of the self*. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1989, p. 143-176; Renaut, A. *L´ére de l´individu*. Paris: Gallimard, 1990, p. 189-221.

distintas procedências disciplinares[30]. Desde sua época, a subjetividade humana passou a ser entendida como uma substância pensante, caracterizada pela constância, unidade e isolamento, a qual se oporia a realidade.

A concepção do homem como parte de um todo mais amplo, responsável pela formação de sua identidade desde fora, em vigor há milênios, foi sendo abandonada. Desenvolveu-se a consciência de possuirmos um eu separado e distinto, formado de dentro, a partir do confronto com os outros seres e pessoas[31]. Falando noutros termos, perante a categoria relacional da pessoa, emergiu pouco a pouco a visão do homem como sujeito portador de uma identidade individual.

Os problemas atinentes à fortuna do homem na era da técnica surgem nesse momento, na medida em que o reordenamento de sua posição no mundo nos termos da relação sujeito e objeto, mediada por aquela, ainda que não só, retirou da técnica a condição de instrumento com que era instituída predominantemente.

> Quando a técnica se transforma de instrumento em horizonte último, e a sua vida o tema da história, a lógica dualista cede: começa a atuar aquela ação anônima que tende a não reconhecer nem sujeito nem objeto, um homem e a natureza, mas apenas aquela potencialização de si mesma que

---

[30] Cf. Weber, Max: *Ensayos sobre sociologia de las religiones* (3 Vols. Madri: Taurus, 1984, 87, 88); Georg Simmel: *Philosophy of money* (2ª. ed. Londres: Routledge, 1990, p. 283-354); Norbert Elias: *O Processo civilizador* (Rio de Janeiro: Zahar, 1993); Gerhard Oestreich: *Neostoicism and the early modern state* (Cambridge: Cambridge University Press, 1982); Michel Foucault: *Vigiar e punir* (Petrópolis: Vozes, 1976); John Lyons: *The invention of the self* (Carbondale [IL]: South Illinois University Press, 1978); Francis Barker: *The tremulous private body* (Londres: Methuen, 1984); Hélene Sledziewski: *Révolution du sujet* (Paris: Méridiens-Klinksieck, 1989).

[31] Cascardi, Anthony: *The subject of modernity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992, p. 24-40.

> se torna sua condição de existência e seu horizonte insuperável. Nascida como mediação entre homem e natureza, a técnica torna-se o horizonte exclusivo dentro do qual homem e natureza podem existir e se relacionar.[32]

Deixando de recapitular a trajetória do eu que daí se origina [33], cumpre notar apenas que essa não se dá em abstrato, relacionando-se com o processo de destruição, criação e recriação de identidades através dopelo qual a figura do sujeito intervém na realidade histórica e sem o qual não chega a haver vida social.

Na virada do século, entrementes, a consciência desse processo entrou em um novo estágio reflexivo. Difundiu-se desde a Europa Central o sentimento de uma crise do conceito de indivíduo. A subjetividade tornou-se motivo de uma problematização radical, em cujo centro estava sua própria relação com a sociedade[34].

O entendimento de que somos seres unos, separados e distintos, possuidores de uma única identidade, ao contrário do suposto pelas vanguardas tecnológicas, começou a ser questionado bem antes de surgirem as máquinas geradores de realidade virtual que vêm pondo essa experiência ao alcance de um maior número de pessoas.

"Pretender que a nossa personalidade é móvel e suscetível, por vezes, de grandes mudanças é noção um pouco contrária às idéias tradicionais atinentes

---

[32] Galimberti, Umberto: *Psiche e techne*. Milão: Feltrinelli, 1999, p. 247-248.
[33] Cf. Taylor, Charles: *Sources of the self*. Harvard: Harvard University press, 1989. Georges Gusdorf: *La Découverte de soi*. Paris: PUF, 1948.
[34] Schorske, K. *Viena fin-de-siècle*. São Paulo: Cia. das Letras, 1988; Toulmin, S. *A Viena de Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992; Le Rider, J. *A modernidade vienense*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1994.

à estabilidade do *eu*. A sua unidade foi durante muito tempo um dogma indiscutível. Fatos numerosos vieram [porém] provar o quanto era fictícia": isso se escrevia já nos primeiros anos do século XX[35].

Nessa época, realmente, as fronteiras do ego foram deixando de ser vistas como estáveis e permanentes pela consciência crítica ocidental. A compreensão de que possuímos um eu e esse eu era o centro de nossa vida anímica, submetida a abalo pela mudança nas condições de civilização, começou a ser reavaliada pela reflexão filosófica, desmontada pela psicanálise e, por fim, transfigurada pelas artes e a literatura.

> As principais obras do cânone modernista [por exemplo] representaram o eu como inerentemente fragmentado (ou múltiplo) e desenvolveram discursos experimentais para expressar a variedade e a complexidade da experiência interior [inaugurada com o modernismo] [36].

Aparentemente, Nietzsche foi um dos principais desencadeadores desse ataque ao conceito idealista de sujeito que, desde então, só cresceu em vigor; procedeu à primeira desconstrução da categoria, ao defender a hipótese de que "*sujeito* é a ficção que pretende nos fazer crer que os vários estados similares existentes em nós são efeito de um mesmo substrato" (VP 1906, p. 279).

---

[35] Le Bon, Gustave: *A opinião e as crenças* [1908]. São Paulo: Editora Brasil, 1944, p. 47.

[36] Cf. Brown, D. *The modernist self*. Londres: Macmillan, 1989, p. 182; Sypher, W. *Loss of the self in modern art and literature*. Nova York: Random House, 1962; Gauchet, M. *Le Desenchantement du monde*. Paris: Gallimard, 1986, 211-247. James Beniger resume as condições históricas estruturadoras desse processo do ponto de vista econômico, político e tecnológico em *The Control Revolution* (Cambridge [MA]: Harvard Univ. Press, 1986).

## 1.4 Desconstruindo o sujeito moderno

Inaugurador de uma nova era metafísica, o filósofo na verdade avançou mais, ajudando a converter essa idéia em princípio de conduta moral que, hoje, deseja-se reduzir à injunção tecnológica, ao postular, há mais de cem anos, que, "embora seja um começo necessário, não basta ser apenas ser um único homem: isso seria exortar-vos a restringir-vos. Devemos passar de uma individualidade a outras e vivenciar as diversas existências de uma multidão de seres!" (VP 1935, p. 389)[37].

A convergência dessa idéia com algumas teses dos principais teóricos da cibercultura é notável, dado que, segundo as mesmas, os recentíssimos progressos tecnológicos verificados com o aparecimento das máquinas geradoras de realidade virtual (simulação) e as redes de interação telemáticas ensejam a criação de uma cultura responsável pela erosão da subjetividade moderna.

> [Neste âmbito] os antigos dualismos e as seguras fronteiras que caracterizavam [ideologicamente] a nossa tradição cultural são postos em cheque. Separações radicais como eu-outro, corpo-mente, criador-criatura, verdade-ilusão, real-irreal, entre outras – não são mais tão nítidas e operacionais no mundo da relação homem-máquina.[38]

---

[37] Tomas Abraham procura mostrar que essa idéia é expressão das vidas com que o pensador associou sua prática filosófica em *El Último ofício de Nietzsche*. Buenos Aires: Sudamericana, 1996, p. 13-146.
[38] Tucherman, Ieda: *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Veja, 1999, p.154-155.

Para os porta-vozes da tese, as tecnologias de comunicação estariam, realmente e em especial, promovendo uma multiplicação de contatos e conhecimentos cujo resultado principal, socialmente falando, é a paulatina mudança nas concepções vigentes sobre como se estrutura e funciona nosso eu. O desenvolvimento de mecanismos de interação virtual, crêem, estaria transcendendo a oposição entre emissor e receptor, fazendo-nos usuários interagentes de redes abertas e sem centro, nas quais os sujeitos se tornam cada vez mais instáveis, múltiplos e difusos.

> [No ciberespaço] não haverá eu fixo... porque o que eu digo muda a cada vez que interajo com outro, porque não mais uma resposta única, fixa e dominante com que guiar numa direção especifica minha identidade ou a percepção da identidade de meu companheiro [39].

Através da máquina, começamos a viver situações em que não apenas o referido eu tornou-se múltiplo, fluido e aberto mas, além disso, está havendo uma ruptura do princípio de identidade. Segundo um dos participantes da lista de discussão *alt.cyberpunk*, citado por Tiziana Terranova,

> Penso que a fronteira do eu está se tornando maior e em vias de se tornar indefinível [via o ciberespaço]. Agora ainda estamos em um nível baixo, porque só dispomos do texto, sem a realidade virtual e telepresença total.

---

[39] Lipton, Mark: Forgetting the body. In Lance Strate, Ronald Jacobson & Stephanie Gibson (orgs.): *Communication and cyberspace*. Cresskill (NJ): Hampton, 1996, p. 343. Cf. Poster, Mark: *The second media age*. Oxford: Polity, 1995, p. 32-33; Coletivo NTC: *Pensar - pulsar: comunicação, tecnologia, velocidade*. São Paulo: Brazil, 1996, p. 68-72; Turkle, Sherry: *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997.

> Mas já se pode ver nossos pequenos nacos de carne sugerindo a nossos ouvidos que devemos estar prontos para esse tipo de coisa. As pessoas que já estiverem engajadas nisso terão muito menos problemas quando chegarmos à realidade virtual totalmente imergente, quando essa for usada para mudar e expandir os nossos eus. [Então, ao invés] do vírus, haverá uma dissolução das barreias físicas, não apenas das nações, mas também do eu de cada corpo individual[40].

A sociedade cibernetizada pretende permitir a refração da personalidade em múltiplos eus, radicalizando as possibilidades de emprego da ficção no comércio cotidiano. As pessoas estão passando a ter chances de, virtualmente, trocarem de sexo, modificarem a idade e assumirem novos papéis e identidades. No tempo real do ciberespaço, afirma-se, oferecem-se ao indivíduo possibilidades além daquelas já avançadas pelos velhos meios de comunicação [41].

A construção e reconstrução do eu passa a depender não só do crescente número de pessoas com quem contactamos, mas de como elas nos respondem. A participação em uma esfera pública virtual estimula a criação de vários eus pois, conforme testemunha uma aficionada em cibersexo, escolher ser plural é uma tendência que a nova tecnologia estimula. Neste espaço, observa, há muita liberdade de ser e fazer o que se desejar, você pode ser o que quiser, na hora e do jeito que preferir:

---

[40] Citado em *Post-human unbounded*, op. cit., p. 276.
[41] Meyrowitz, Joshua: *No sense of place*. Nova York: Oxford University Press, 1985.

> Fazendo o papel de homem, tive sexo com uma mulher. Fazendo-me de homossexual masculino, fiz sexo com um homem. Fazendo-me de homem, fiz sexo com outro, que se passava por mulher. Aprendi tudo sobre sado-masoquismo, seja como sádico(a), seja como masoquista. Em resumo fiz sexo de todos os modos que eu jamais poderia pensar.[42]

Os princípios de simulação e interação que se impuseram às tecnologias do espírito no último decênio estariam radicalizando as tendências dissolutórias da mídia audiovisual, possibilitando-nos não apenas ver mas, avançando, participar ativamente, ainda que de modo virtual, da criação e recriação do conjunto da experiência. A sociabilidade virtual engendrada pela televisão convencional permitia-nos assistir aos acontecimentos. As máquinas criadoras de realidades virtuais, sejam telejogos, espaços on-line ou câmaras de simulação, levam-nos mais longe, possibilitando que venhamos a nos tornar seus protagonistas.

As concepções acerca do eu criadas pelos modernos, racionalistas e liberais, assim como as relações sociais que as apoiavam, tendem a caducar, na medida em que as tecnologias emergentes permitem experimentar uma variedade de estilos de vida e imagens que nos privam de um centro fixo e estável. Os propósitos sociais que eram atendidos pela crença em tais concepções estão se tornando difíceis de estabelecer num contexto em que

---

[42] Odzer, Cleo: *Virtual space sex and the cybercitizen*. Nova York: Berkley, 1997, p. 43. Confira a propósito do assunto Robin Hamman: Cyberorgasms. In Cybersociology Magazine (Internet, 1998).

> A credibilidade no mundo interior é colocada sob suspeita, a existência de um centro subjetivo no ser é tornada problemática e as instituições que se justificavam por essas premissas são sujeitas a uma análise crítica.[43]

Em síntese, o resultado conjunto desse processo seria nosso ingresso em um mundo no qual nós já não vivemos um sentimento seguro de possuir um eu estável e no qual há cada vez mais dúvida sobre a suposta existência de uma identidade bem delimitada.

Nietzsche revela-se uma referência sumamente importante para esclarecer e avaliar esse entendimento porque, várias décadas antes do surgimento da informática, refletiu sobre o significado dessa experiência. As cogitações sobre os possíveis modos de ser do homem em curso hoje em dia foram discutidas por ele bem antes de serem inventados os computadores.

De certo modo, o pensador deu origem à situação filosófica e intelectual que acabou por tornar problemática não a divisão, mas a unidade da consciência, em que pese os estados alterados de consciência não terem virado moeda corrente em nosso cotidiano, como pretendem certos propugnadores da tese [44].

Conforme o pensador observou genialmente, a civilização moderna é, como época de transição, período em que as coisas deixam de ser impostas e em que, cada vez mais, preponderam os comediantes, os encenadores de

---

[43] Gergen, Kenneth, “Technology and the self”. In - Grodin, D. & Lindlof, T. (Editores): *Constructing the self in a mediated world.* Thousand Oaks (CA): Sage, 1996, p. 135. Cf. *The saturated self.* Nova York: Basic Books, 1991. Discutimos mais adiante neste volume a pertinência dessa hipótese: veja "Subjetividade e novas tecnologias de comunicação".

[44] Cf. Littlewood, R. "The return of multiple consciousness". In - Cohen, P. & Rapport, N. (Eds) *Questions of consciousness*. Londres: Routledge, 1995, p. 166.

papéis que, embora conscientes de não serem o que encenam, não sabem o que fazer consigo mesmos, fora do roteiro prescrito pela sociedade e inscrito em suas mascaradas. Os comediantes de toda a espécie são os verdadeiros modelos do rebanho, na medida em que, conforme avança a era democrática, se afrouxam os laços do indivíduo com sua identidade. Referindo-se à situação existente no final do século XIX, o filósofo observa que:

> A previdência vital impõe ainda hoje a quase todos os europeus um papel determinado, aquilo que chama sua carreira; alguns mantêm a liberdade, uma liberdade aparente, de escolher seu papel, mas para a maioria são os outros que o escolheram. O resultado é muito peculiar: quase todos os europeus se confundem com seu papel até uma idade avançada.

As perspectivas vindouras apontam, porém, em outra direção. A história revela que em certas épocas pode acontecer o contrário. "O indivíduo pode , então, persuadir-se de que é capaz de fazer quase tudo, que está à altura de quase todas as incumbências, onde cada um ensaia consigo mesmo, improvisa, ensaia novamente, ensaia com prazer, onde toda natureza cessa e tudo se torna arte".

Salientando que essa tendência é própria das culturas democráticas e plebéias, o filósofo conclui que, embora a tradição ainda se faça sentir, nós, "homens modernos, nós nos encontramos nesse caminho e cada vez que um homem começa a descobrir em que medida desempenha um papel, quanto

pode ser comediante, *torna-se* comediante": entrando em uma espécie de jogo, não mais crê que possa "contar, prometer, fazer planos para o futuro"[45].

A situação tem um sentido positivo para ele porque a soberania individual e a ordem hierárquica procuradas pelo pensador pressupõem o surgimento de um homem capaz, primeiro, de se desvincular dos papéis prescritos por sua sociedade mas, em seguida e sobretudo, de criar e viver novos ideais políticos, estéticos e filosóficos. O potencial aí contido não era, porém, seguro aos olhos do pensador. A cultura moderna é, sem dúvida, cada vez menos séria, mas isso não assegura que o tipo artista predominará sobre o comediante, chegará à supremacia no futuro, porque aquele não se reduz a um ator, é antes de mais nada um escultor de si mesmo, o criador de novos valores.

"A falsidade com a boa consciência, a alegria de dissimular, irrompendo como força, repelindo o que se chama caráter, submergindo e apagando por vezes o desejo íntimo de interpretar um papel, envergar uma máscara, uma aparência; um excesso de faculdades de assimilação que não mais encontram satisfação ao serviço de uma utilidade mais próxima e mais imediata" – elementos como esses poderiam ser pressuposto da ascensão do artista mas, talvez, "pertençam somente ao comediante" (GC, p. 361)[46].

A Internet fornece muitas razões para se pensar nessa direção. "Cada *chat* constitui um espaço de sociabilidade que confere ao seus participantes a possibilidade de se descolar, ao preço de uma distorção mais ou menos

---

[45] Nietzsche, F. *A Gaia ciência*, pár. 356. Paris: Gallimard, 1982, p. 245-246 (Doravante citado no texto como GC).

[46] Patrice Bollon não conserva a mesma cautela com que o filósofo trata a questão e, ao descrever algumas figuras históricas, defende acriticamente a primeira hipótese no livro *A moral da máscara* (Rio de Janeiro: Rocco, 1993).

esquizofrênica, mais ou menos consciente, controlada, da sua realidade". Todavia parece muito incerta e de modo algum clara, na medida em que "neles ocorre um trabalho de reconstrução de si que se exprime sobretudo pela escolha do pseudônimo e que é implementado, procedendo-se a reconfigurações variadas, através de intercâmbios verbais, de seu conteúdo, da escolha dos interlocutores, da atitude do conversador [chatteuer] para com os outros, etc."[47]

Segundo pudemos concluir da leitura das pesquisas disponíveis (cf. adiante), o emprego da ficção identitária no ciberespaço não se baseia em uma razão sensível ou sensibilidade estética, mas em um mecanismo de defesa, quando não em uma arma de ataque, de que lança mão a pessoa ao adentrar em um território desconhecido. Os esforços feitos por ela no sentido de descobrir a verdadeira identidade social do interlocutor revelam que seu jogo de esconde-esconde não visa ao livre jogo da imaginação. Apenas pobremente mediado por ele, se tanto, acontece de predominar ali um tipo de ação narcisista e instrumental, em que, não pode deixar de notar o mesmo pesquisador, o que acaba se impondo é a personalidade histórica concreta do internauta. Parece muito discutível como tendência central que essa seja "retrabalhada por aquela experiência" e, assim, enseje, como linha dominante, "processos de reconstrução de si mesmo" (Rigot, p. 117).

Nas salas e chats de sexo, em que predomina o mascaramento da identidade, observa esse mesmo autor, a sociabilidade não apenas chega perto de seu grau zero, porque os participantes masculinos "parecem se satisfazer com manifestações de uma ninfomania caricatural ao extremo", mas utilizam

[47] Rigot, Phillipe: *Au-delà du virtuel*, op.cit., p. 111.

"como forma de diálogo o que seria preciso qualificar antes como um discurso *autárquico*" (p. 124).

Para Nietzsche, a explicação para tanto se encontra no fato de a sociedade contemporânea ser ambivalente do ponto de vista histórico-metafísico: "As mesmas novas condições em que se produzirá, em termos gerais, um nivelamento e mediocrização do homem – um homem animal de rebanho, útil, laborioso, variadamente versátil e apto –, são todavia sumamente adequadas a originar homens de exceção, da mais perigosa e atraente qualidade" (ABM, p. 150). De certo modo, possui um simulacro de cultura, porque lhe falta-lhe o homem sintético: o que temos é um tipo de caos; mas por outro lado, esse é condição para a criação daquele: "[Afinal] "Tu [só] o serás depois de haver passado por um grande número de individualidades, de tal modo que, em função dela mesma, tua última individualidade tenha necessidade de todas as outras", escreveu o pensador (VP, 1935, p. 389)[48].

O raciocínio que construiu para dar conta dessa circunstância, para que tenha de ser assim, e não de outra forma, significou uma transmutação dos valores ocidentais: remete ao estatuto do sujeito, que, reavaliado pelo filósofo, deixa de ser visto como o eu abstrato, estático e unitário. O sujeito é uma entidade fictícia pois, vendo bem, defendeu o pensador, a vontade com que está associado é um resultado de um combate ou luta, por meio do qual se estabelecem relações de comando e obediência entre as várias partes do

---

[48] Á primeira vista, o decisivo está em ser uma pessoa ou ser um lugar de reunião de várias pessoas (*La voluntad de poderio* [1906], p. 428). O esclarecimento e o sentido da relação entre o conceito de homem sintético e a idéia de sujeito como sociedade não podem ser apresentados aqui: cf. Leslie P. Thiele: *Friedrich Nietzsche and the politics of the soul*. Princeton (NJ): Princeton University Press, 1990, p. 51-95.

nosso corpo. A premissa é o corpo e esse deve ser entendido como "uma estrutura social de muitas almas" (ABM, p. 25)[49].

> A verdadeira idéia da classe de unidade que é o sujeito é alcançada quando o concebemos como regente superior de uma comunidade de seres (não como "almas" ou "forças vitais") tanto quanto a dependência deste regente a seus regidos e às condições de hierarquia e trabalho como possibilidade do indivíduo.

A referência à noção de comunidade feita pelo pensador procura realçar o fato de que o sujeito regente não é sempre o mesmo, depende dos regidos e, obliquamente, é limitado por todos os outros. O indivíduo deve ser visto como um "sistema cujo centro se desloca incessantemente" (VP. 1906, p. 281). A força que, no momento, manda extrai seu poder de um processo do qual não é o ponto de partida, mas, sim, o resultado mais ou menos transitório e que, como tal, processo, envolve o combate das várias almas que coabitam nosso organismo.

Entender o sujeito como multiplicidade significa pois explodi-lo e dispersá-lo em um sem número de fragmentos, cada um dos quais, é possuidor de uma vontade de poder sobre o restante, é habitado por um impulso dominador, que procura colocá-lo no centro ou eixo de gravidade de uma massa movente de forças, que enseja, quando pensada, a noção de eu e a

---

[49] *La volonté de puissance* [Gast/Horneffer, 1901], pár. 260-283, contém juntas as principais fontes sobre o assunto (Paris: LGF, 1991, p. 287-314). Valeria a pena, noutra ocasião, comparar sistematicamente , conforme já sugerimos, as concepções nietzscheanas com os modelos de consciência que se originam da ciência cognitiva contemporânea (cf. Marvin Minsky: *A sociedade da mente.* Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989).

idéia de individualidade. Devido a fatores em última instância ocasionais, "somos uma multiplicidade que construiu para si uma unidade imaginária", disse Nietzsche [50].

Primeiro, os sentimentos, paixões, impulsos, forças e afetos que disputam a primazia sobre nosso corpo, formando-o, constituem um conglomerado mais ou menos estável. Em seguida, convertem-se, sob pressão externa, em certas disposições mais ou menos permanentes, que ensejam o surgimento da consciência, necessariamente coletiva, e, assim, das personagens com que representamos ou vivemos nossa existência intramundana. (GC, p. 252-255)

Na juventude, Nietzsche expressara o pensamento de que, plenamente formado, o homem poderia ser entendido como um sistema movente de sol e planetas. Acreditava que os movimentos ascendentes e descendentes das várias paixões humanas poderiam se harmonizar com as pretensões de domínio de um centro vivo e luminoso[51]. Posteriormente, renunciou à idéia desse centro, sem deixar de lado, ainda que alterada, a concepção de sistema, para desconstruir o conceito de sujeito surgido com a modernidade.

> Na hipótese de que o sistema não possa organizar a massa assimilada [de forças sujeitas], divide-a em duas. Por outra parte, pode, sem destrui-la, transformar um sujeito mais débil para fazer dele seu agente e, até certo ponto, formar com sua colaboração uma nova unidade (VP 1906, p. 280).

---

[50] *La volonté de puissance* [Würzbach, 1935], Vol. I, op. cit., p. 284 (§ 177), p. 285 (§181), p. 287 (§ 186), p. 289 (§192). Os problemas filosóficos e paradoxos lógicos contidos nos juízos do pensador não serão examinados, dado que nossa leitura os situa num plano cultural e histórico. Parece-nos que a solução mais esclarecida desse conflito foi dada por Heidegger.

[51] Nietzsche, F. *Schopenhauer Educador* (Paris: Gallimard [Col. Folio], 1990, p. 22).

Entretanto o que é esse sistema acerca do qual se disserta ? Segundo Nietzsche, trata-se da vontade de poder, cuja sede é o corpo, senão o mundo em sua completude. O Ocidente submeteu o corpo ao primado do sujeito, aprisionou-o a um princípio de identidade abstrato. Na visão do autor, chegou a hora de reverter esse processo, liberar as suas forças. O corpo é habitado por uma pluralidade de sujeitos, ficções sociais carregadas de impulso, que mascaram, no sentido literal do termo, a vontade de poder que é este mundo e nós mesmos como totalidade. Significa que, conscientemente ou não, de mal ou bom grado, todo o homem participa de um ser cósmico, participa na vida e no ser de muitos e, portanto, ninguém precisa "tratar a si mesmo como um indivíduo estático, uno e estável", como ele escreve, dirigindo-se aos filósofos, em *Humano, demasiado humano* (1878)[52].

## 1. 5 Tecnocultura e legado nietzscheano

Concluindo o exame do ponto, verifica-se que o filósofo colaborou como poucos para consolidar o entendimento teórico de que o sujeito – conforme concebido pelo ocidente moderno – é uma ficção criada no curso da interação social. Teoricamente, trata-se de ponto relevante, já que é essa ficção que, se aceitarmos as premissas de vários pensadores contemporâneos, está em vias de desaparecer socialmente com o desenvolvimento da cibercultura.

---

[52] No final da vida, o pensador terminou vivenciando como loucura essa concepção de mundo ou experiência do ser cósmico: "Entre os indianos fui Buda; na Grécia, Dionísio. Alexandre e César são minhas encarnações, da mesma forma que Lord Bakon (sic), o poeta de Shakespeare. Por último, fui ainda Voltaire e Napoleão e, talvez, também Richard Wagner" (Carta a Burkhardt, 03 de janeiro de 1889). Cf. Christopher Türcke: *O Louco: Nietzsche e a mania da razão*. Petrópolis: Vozes, 1993.

Como vimos, para eles, as tecnologias estão transformando suas concepções teóricas em experiência vivida, projetando-nos em uma realidade virtual entendida como espaço de emancipação das tiranias da identidade, em que nos livramos da consciência cartesiana, descobrimos e passamos a exercer o livre jogo da imaginação. Afinal de contas também no ciberespaço "eu posso me tornar qualquer personagem que quiser, apenas tocando em uma tecla, e desse modo agir como uma perfeita mascarada", escreve a autora de uma relato de etnografia on-line[53].

A leitura do verdadeiro arquivo que representa, para esse credo, a reflexão nietzscheana sobre o sujeito nos leva a perguntar até que ponto seu projeto de superar nosso entendimento de constituir um eu se conecta linearmente com o movimento de descentramento da subjetividade continuado hoje em dia pelas novas tecnologias de comunicação.

Segundo o filósofo, "o *eu* se encontra determinado pelo pensamento, porém até agora foi determinado em um plano muito popular, segundo o qual no *eu penso* havia uma espécie de consciência imediata e em cuja analogia entendíamos todas as demais relações causais.". A passagem mais importante do aforismo é, porém, a que segue essa e onde se pode ler que, embora não seja "possível esquecer seu caráter fantástico", a ficção que é o sujeito é "muito normal e necessária": "pode haver uma crença que seja condição de vida e, apesar disso, falsa."[54]

---

[53] Odzer, Cleo: *Vitual space Sex and the citizen*, cit., p. 162.

[54] Nietzsche, *La voluntad de poderio* [1906], p. 278. Para Nietzsche, a falsidade representa um meio de conservação do indivíduo no contexto do "circo perpétuo da lisonja", que é, para ele, a vida gregária moderna. Cf. Nietzsche, F. ”Introdução teorética sobre a verdade e a mentira em sentido extra-moral”. In - *O livro do filósofo*. Lisboa: Rés, 1984; Vaihinger, H. “Nietzsche and his doctrine of conscious illusion”,

Esmiuçando um pouco mais, o pensador está a dizer, parece-nos, que o caráter fantasioso, a falsidade do conceito idealista de sujeito, não o torna sem efeito, porque é uma condição de vida da espécie. As ficções fazem parte e têm efeitos na realidade. O indivíduo é constituído por uma multiplicidade de mudanças, jamais é dado de maneira definitiva. Segundo um epígono do pensamento personalista ressurgido com Nietzsche, o eu "se retoma, de maneira progressiva, sem que, falando propriamente, haja unidade em suas diversas expressões"[55].

A substancialidade do eu é pois ilusória, mas isso, convém notar, não quer dizer que, como tal (substância fictícia), ele não possa existir entre nós. O imaginário também pertence ao mundo social-histórico. A figura do eu é construída de fora para dentro, através de diversos processos, mediados pelas estruturas da comunicação. O ponto a notar, contudo, é que, depois de formada, passa a ser uma agência que, de um modo ou de outro, estabelecidoa em condições determinadas, intervém no processo histórico.

Destarte, o verdadeiro problema é saber se e em que medida ela mantém esse estatuto (de ficção efetiva), a partir do momento em que os conceitos, papéis e noções que lhe davam uma identidade (imaginária) relativamente estável passam, em tese, a ser, senão destruídos, abalados pelo desenvolvimento econômico, urbano e tecnológico.

Nietzsche viu na modernidade uma época, apesar de tudo, carregada de bons auspícios, porque a entendeu-a como via de acesso a uma verdade ética mais profunda para a humanidade. A cultura atual, cada vez mais, estimula-

---

em Daniel Conway (Org.): *Nietzsche – critical assessments*. Londres: Routledge, 1996, Vol II, p. 402-420

[55] Maffesoli, Michel: *Aux creux des apparences*. Paris: Plon, 1993, p. 248.

nos a nos entendermos como pluralidades, a libertarmo-nos da rigidez das identidades sócio-culturais, enfim a criar e usar máscaras mais audaciosas. Em resumo, ele mostrou que "sobre a via indicada por Descartes não se chega a uma certeza absoluta mas apenas ao fato de uma crença muito forte [a propósito do sujeito]" (P 101, p 287).

Diego Sanchez Meca corrobora esse entendimento em seu ensaio sobre o filósofo, ao reiterar que a ficção que é o eu não passa de máscara de um equilíbrio movente de forças que se desloca continuamente e que, como tal (um eu), só entra em cena após ter sido resolvido o conflito entre os impulsos corporais, os esquemas sociais interiorizados e os personagens que virtualmente constituímos. Para ele, embora não tendo sido criados por eles, esses fatores todos são "*condições factuais nas quais o eu se constitui*"[56] e que, acrescentaríamos, surgem historicamente com essa radicalização da revolução socrático-cristã que é a nossa era democrática.

Precisamos nos perguntar porém, como dito, até que ponto o projeto de superar nosso entendimento de constituir um eu que se origina da crise da consciência moderna articulada nos escritos do filósofo possui força para quebrar essa ficção, conecta-se linearmente com o movimento de descentramento da subjetividade, continuado hoje em dia pelas novas tecnologias de comunicação. A pretensão de fundar o conceito pós-moderno de sujeito fractal no pensamento que provém do filósofo não é válida sem restrições, precisa ser relativizada, porque o foi por ele próprio, ao observar que o caráter fictício do sujeito não o torna menos efetivo e necessário socialmente.

---

[56] Meca, Sanchez: *En torno al superhombre*. Barcelona: Anthropos, 1989, p. 162-163 (grifado por nós – FR).

Nesse sentido, aliás, refletir sobre suas idéias significa endossar a tese de "pode haver mais continuidade entre a experiência física, a eletrônica e o ambiente virtual do que pretende a tese que defende sua fragmentação, de que muitos aspectos da personalidade colocada ao alcance do usuário dos ambientes dessa espécie oferecem mais, e não menos, possibilidade de controle e integração da subjetividade"[57].

A pergunta que ainda precisamos responder, em suma, é se o descentramento da subjetividade que se sublima e articula filosoficamente a partir de seus escritos significa a morte (social) do sujeito; se a metafísica do artista com que o pensador pretendia fundar uma nova ordem de fato pode vencer o niilismo para o qual as condições de vida ultramodernas, em que pese todos os remédios inventados, não deixam de nos fazer sentir cotidianamente.

Segundo Heidegger, a pergunta sobre quem se responsabiliza sobre um processo que não tem sujeito, no sentido forte da palavra, revela-se passível de resposta, postulando que esse não é um ou outro, mas todos os que pensam e agem de acordo com a vontade de poder que se encarnou num certo modo de ser, o modo tecnológico. Quem somos nós?, pergunta ainda mais uma vez Heidegger. ? "Somos aqueles que experimentam [nosso] próprio modo de ser como vontade de poder, aqueles para quem *qualquer outra representação parece indefinida e, portando, inutilizável* ", como responderia Nietzsche[58].

Nesse sentido, "Nietzsche demarca um terreno gigantesco, no qual deverá se realizar a definição do ser humano do futuro, independentemente de o

---

[57] Morse, Margareth: p. 202. No mínimo "ainda é uma questão aberta e um ponto em discussão que subjetividade existirá nas sociedades de informação", conclui a autora (ibidem).
[58] Heidegger, Martin: *Nietzsche*, Vol. III, op.cit., p. 211.

recurso ao conceito de *Übermensch* nela desempenhar ou não um papel"[59]. Para ele, as coisas *são* valiosas somente quando servem para o aumento da vontade de vontade, e *ser* se entende como ser criado pela e para a vontade de vontade encarnada na tecnologia maquinística. Transformar a humanidade em material bruto para a confecção de novos seres tornou-se com ele uma missão de primeira necessidade. Desde que se pronunciou, situa-se num horizonte profano, arbitrário e supra-humano, por mais que não lhe faltem elementos místicos, míticos e extraordinários, a fantasia fundadora que pretende projetar-nos em uma nova dimensão existencial, senão destruir-nos por doença, ferro ou sublimação, através da criação tecnológica.

> Atuando na essência da tecnologia moderna, o pensamento nietzscheano exaure as últimas possibilidades da história da metafísica produtivista: o trabalhador ou soldado da técnica, que revela todas as entidades como reserva de consumo necessária para a ampliação da procura, em última instância sem propósito, de poder em favor de seu próprio modo de ser se reflete em seu super-homem [*Overman*].[60]

Nietzsche, cremos, certamente não se deixa entender apenas no registro historicista de sua apropriação pelos pósteros e da fortuna que vem tendo na contemporaneidade, a despeito da condição que sem dúvida tem de ser o criador de um outro modo de ser do homem, que, hoje, estaria perdendo o

---

[59] Sloterdjik, Peter: *Regras para o parque humano*. Rio de Janeiro: Estação Liberdade, 2000, p. 42. Cf. Luc Ferry & Jean Didier Vincent: *Qu'est-ce que l'homme ?* Paris: Odile Jacob, 2001.

[60] Zimmerman, Michael: *Heidegger's confrontation with modernity*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1990, p. 173.

caráter fantasioso, para se tornar experiência cotidiana de toda uma coletividade. Na figura da grande saúde, por exemplo, encontra-se criptografado o presságio de um futuro trágico e sobre-humano para o indivíduo, mas de modo algum inumano (GC, p. 292). A reivindicação, por ele feita, da aparição do homem sintético em meio a uma sociedade de comediantes é prova de que, como visionário, ele não admitia a hipótese do carnaval das imagens e de que, como pensador, suas idéias possuem um significado moral e político que transcende em muito o entendimento tecnicista e estetizante que ronda a teoria do sujeito fractal[61].

A consideração do fato de que no ciberespaço a ação ocorre via mente e não via corpo basta para lhe negar valor do ponto de vista nietzscheano e por isso têm razão, parece-nos, os apoiadores da tese de que "os relatos mais recentes sobre a condição transumana ironicamente conduzem a uma anulação dessa condição, a um apagamento da 'memória' humana com base na qual a promessa do super-homem pode ser pensada" de acordo com Nietzsche [62].

---

[61] Convém, em regra, opor a recepção francesa e italiana mais recente do pensador a trabalhos mais antigos e modernos de outra sintonia, como os de Geord Simmel (*Schopenhauer & Nietzsche*. Buenos Aires: Kier, 1944), Karl Löwith (*Nietzsche: philosophie de l'eternel retour du même*. Paris; Hachette, 1998), Peter Berkowitz (*Nietzsche: The Ethics of an imoralist*. Cambridge: Harvard Univ. Press, 1995) e Remedios Ávila *(Identidad y tragedia*. Barcelona: Critica, 1999). Confira também as posições algo divergentes da novas safra de intérpretes brasileiros, ainda muito marcada pela tradição francófona, em estudos como os de Regina Balen (*Sujeito e identidade em Nietzsche*. Rio de Janeiro: Uapê, 1999) ou Alberto Onate (*O crepúsculo do sujeito em Nietzsche*. São Paulo/Ijuí: Discurso/Unijui, 2000). Discutimos de maneira mais geral tópicos relacionados com a matéria deste trabalho no texto "Aspectos da crítica do indivíduo em Nietzsche" (*Convergencia* 23 [11-29] 2000 [México]).

[62] Ansell-Pearson, Keith: *Viroid life: Nietzsche and the transhuman condition*. Londres: Routledge, 1999, p. 32.

## 1.6 Conclusão

Ensaiamos neste relato a redação de um capítulo da arqueologia da consciência tecnológica contemporânea que, por hipótese, não se deseja redutível ao exercício passadista ou à distração de antiquário. Embora não se possa avançar com a idéia por motivo de espaço, acreditamos que essa empresa também possui um sentido crítico, ao fornecer elementos que – aprofundados – permitem questionar a compreensão que a cibercultura faz de sua própria emergência. Particularmente em relação a Nietzsche:

> [Queremos] crer que o tempo futuro, quando sair à luz a essência da técnica moderna, isto é: o retorno do mesmo em constante rotação, haverá de ensinar ao homem que os pensamentos essenciais dos pensadores nada perdem de sua verdade pelo fato de que se não os pense [63].

Depois de ler Nietzsche, Heidegger observou que a essência da técnica não é algo de técnico mas sim um certo modo de ser do homem, no qual este corre o perigo dos perigos, que é o de alienar – talvez para sempre – sua própria existência. A proposição não é expressão tecnofóbica de alguém enganado pela idéia dos pretensos "bons tempos de antigamente", pois sabe-se que ao filósofo de modo algum caiía bem o papel de homem piedoso. Diversos sinais sugerem que, passando ao estágio cibernético, o homem parece inclinado a pôr a si mesmo esse destino e, de acordo com seus interesses declaradamente supramorais, "não deseja mais preservar qualquer

---

[63] Heidegger, Martin: *Qué significa pensar ?* Buenos Aires: Nova, 1959, p. 106.

coisa de humana no que essa diria a respeito das noções de integridade, supremacia e inviolabilidade" [64](idem, p. 34).

Origina-se do pensamento cibernético a convicção de que os seres humanos podem se tornar organismos maquinísticos (ciborgs), formam uma só simbiose com seus artefatos tecnológicos, visando operar de modo eficiente os sistemas técnicos em que cada vez mais se encontram enredados. Eventualmente os seres humanos poderão vir a acoplar partes de seu corpo em dispositivos mais ou menos informatizados, que os auxiliarão em todas as funções físicas e intelectuais. A televisão, o marcapasso, o computador e outros mecanismos são apenas um prenúncio do completo controle e disponibilidade do mundo, nós incluídos, com que sonha esse pensamento[65].

Depois de ter almejado possuir as qualidades das forças naturais em seu conjunto, de ter pensado em como seria viver como os deuses, de alcançar a perfeição como homem pura e simplesmente, verifica-se cada vez mais dele pretender ser como uma máquina, conforme se pode ler aliás nos anais da época moderna, desde a época de Hobbes e Descartes.

Importa pouco se, à luz da cartilha nietzscheana, isso possa dar margem a uma versão high-tech *high-tech* do ideal ascético (da negação moral – redimensionada tecnicamente – da existência), na medida que de fato parece rondar a cibercultura uma vontade de se livrar do corpo e do mundo totalmente reativa e metafísica.

Segundo seus intérpretes ou porta-vozes mais extremados, por exemplo, "quanto mais os ambientes mediáticos se expandem, proliferam e se desenvolvem como estruturas autônomas, menos o ambiente orgânico é

---

[64] Ansell-Pearson, Keith: *Viroid Life*, op. cit., p. 34.
[65] Cf. Breton, Philippe: *L'utopie de la communication*. Paris: La Découverte, 1995.

necessário. Desse modo, pode ser que, em virtude da expansão global das redes de telecomunicações, o ambiente biológico desapareça, não por causa de algum castigo divino, mas apenas porque ele terá perdido todo o interesse para os agentes de sua replicação [tecnológica]"[66].

Nietzsche por certo veria com maus olhos esse tipo de coisa e subscreveria contra, em termos morais, as fantasias apocalípticas sobre uma possível rebelião das máquinas contra o homem, da tecnologia contra o super-homem, sobre as quais especulam os pensadores das nanotecnologias[67]. Para ele, relatos de ficção científica como esses serviriam talvez para prevenir a entrega de nosso corpo e alma, de nosso ser, aos imperativos da tecnologia tornada planetária. O programa político e ético por ele defendido possuía um sentido contrário ao implementado com o auxílio das novas tecnologias, em função de sua ênfase na disciplina criadora e no individualismo aristocrático.

> O *Übermensch* [pode ser visto como] o homem que aceita ser ele mesmo uma transição, que sabe separar-se de si mesmo, do que costumam ser, conseguindo ser, vez por outra, algo novo e ao mesmo tempo consistente: é o homem que nessa transição não se dispersa.[68]

Entretanto, o pensamento do filósofo não foi senhor de seu significado e fortuna porque nenhum ser humano possui esse poder, terminando por se tornar uma matriz na qual, embora se possa encontrar apoio para uma crítica,

---

[66] Dyens, Ollivier: Chair et métal, op. cit., p. 18.
[67] Cf. Drexler, Eric: *Las nanotecnologias*. Barcelona: Gedisa, 1997.
[68] Desiato, Massimo: *Nietzche, critico de la postmodernidad*. Caracas: Monte Avila, 198, p. 145.

pode-se colher elementos essenciais do que caberia chamar de moralidade hipermoderna. A figura do super-homem que estrutura essa matriz se perfila eticamente como análogoa daàquela do ciborg, que se consumaria tecnologicamente quando do acabamento do projeto que é a humanidade. Quer num quer no outro se esboça uma tendência que, historicamente, pode ser resumida como: sem nós, seres humanos comuns,. Pperfila-se diante delas, expressões do imaginação ao mesmo tempo histórica e tecnológica, um horizonte que se desloca à medida que, para o bem ou para o mal (não é um problema de moralidade) vai convertendo em antiquadas, senão obsoletas e desprezíveis, as formas de vida definidas pela nossa humanidade, como atentou para o fato Gunther Anders[69].

Quer um quer outro são figuras míticas cujos acentos distintos não deveriam fazer esquecer suas transações, já que tanto uma quanto a outra são experimentos de uma cultura em processo de ao mesmo tempo dissolução e redimensionamento. Quer um quer outro são, no final, entidades de uma época de acabamento, seres que afirmam a si mesmos contra tudo e contra todos como prova de dever e em meio à abundância de poderio. Quer um quer outro amam aqueles que querem que elas vivam e assim querem seu próprio ocaso; "que para o seu ocaso e sacrifício", não só trabalham e fazem inventos, mas lhes preparam os seres vivos e "sacrificam-se à terra, para que a terra, algum dia, se torne do super-homem" (*Zaratustra*, prólogo, § 4).

Conviria lembrar aqui pois que lidamos com crenças sociais que, ainda que tenhamos de esperar muito tempo e de um modo totalmente imprevisível no tocante ao significado, podem se tornar factíveis e que se perfilam em

[69] Anders, Gunther: *L'uomo è antiquato II: sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*. Turim: Bollati Boringhieri, 1992.

linha de sucessão histórica com algumas idéias articuladas pelo pensador, por mais que essas últimas também possam valer como crítica da essência da cibercultura.

Nietzsche escreveu em *Assim falou Zaratustra* que o homem é uma corda estendida no abismo entre o animal e o além-do-humano, sugerindo não só a obviedade de que a espécie não deve durar para sempre, mas a heresia política de que não há razão (moral e metafísica) para sermos eternos como homens. Ora, nossa espécie já deu mostras em número o bastante para temermos por sua sobrevivência como coletivo criador de cultura e sujeito social histórico. A pretensão de modificar de maneira radical a textura do ser humano há muito deixou de pertencer apenas às quimeras mitológicas. Assim sendo, não se deve pôr de lado como fantasia delirante a hipótese de que o homem do futuro mais radical venha a fundir-se ou desintegrar-se no aparato tecnológico, como apontam hoje em dia tanto os entusiastas quanto os críticos mais extremados da cibercultura[70].

> Quem teria fôlego suficiente para imaginar uma época do mundo [como essa] em que Nietzsche será tão histórico como Platão o era para Nietzsche. Basta pois que tenhamos a noção de que as próximas grandes etapas do gênero humano serão períodos de decisão política quanto a nossa espécie.[71]

---

[70] Kroker, A. & Weinstein. M. Data trash. Nova York: St. Martin's Press, 1994. Hans Moravec: Robot. Nova York: Oxford Univ. Press, 2000. Confira os textos e autores citados na nota 18.
[71] Sloterdjik, *Regras para o parque humano*, op. cit., p. 46.

Qualquer que seja nossa atitude em relação ao porvir da tecnocultura, a conclusão possível de tirar é apenas a de que o que está em jogo para o homem nesse trajeto pode ser pensado e avaliado através de uma leitura crítica daquele que, a exemplo de outras figuras ilustres da virada do século recém-findo, de certo modo o experimentou vitalmente: Friedrich Nietzsche.

## 2. A desintegração historial do objeto na era do pensamento comunicacional

Propomo-nos neste exercício a pensar a questão do objeto da comunicação, partindo da invocação de seu princípio de instituição histórico e filosófico. Pensar, neste contexto, quer dizer: questionar o que está em trajetória desde seu lançamento e, por isso, nos arrasta em seu percurso de um modo que, paulatinamente, não pode deixar de ser percebido, levando-nos ao referido questionamento de uma maneira necessária ou obrigatória do ponto de vista histórico-filosófico.

As proposições que lançaremos no sentido do encalço da questão pretendem ter validade histórica e não epistemológica, até porque em tudo o que referirmos está em jogo essa última disciplina (a epistemologia). A abrangência que reivindicam para si exclui o campo da certeza sobre o assunto focalizado, porque o que está sob júdice é precisamente a capacidade de articular um saber positivo sobre a comunicação como um campo de objetos e, portanto, da pertinência em se relacionar a figura do objeto com o chamado campo da comunicação.

Perguntar-se-á pelo objeto da comunicação a partir de um pensamento historiográfico sobre as origens e sobre a fortuna desse assunto enquanto questão que mais e mais força seu ingresso no campo da reflexão. A razão para tanto é simples. Desde o início, a comunicação enfrenta a figura do objeto, não o objeto mesmo, de conhecimento como problema, porque em seu campo, como se prefere falar, haveria não só uma multiplicidade de

objetos, mas ainda uma multiplicidade de pontos de vista capaz de apreendê-los.

Apenas porque tentam definir o objeto sem problema e o saber a seu respeito sem método é que alguns pensam poder concluir que o estudo dos processos de interação social em geral e dos mediatizados em particular sãoé o objeto de estudo de uma ciência da comunicação[1], sobre cujo sistema de ensinamento acadêmico pretende-se inclusive legislar doutrinariamente (idem, p. 91-108).

Na reflexão teórica sobre a comunicação, a verdade é que o estatuto ou natureza do objeto do saber sempre se colocou como problema. Considerado multidisciplinar, o objeto seria visto melhor como campo, em cujos movimentos estaria fundada não apenas a coisa, mas também a variedade de perspectivas capaz de, em princípio, elaborar seu conhecimento como base dos fenômenos de comunicação [2].

O compromisso entre a epistemologia moderna e algo ainda não definido, mas que talvez pudéssemos chamar de saber pós-moderno, ainda não chegou, porém, ao ponto de consagração intelectual. A prova disso é o retorno permanente da questão pelo objeto. A referência ao campo ainda não logrou suprimir a pergunta pelo objeto. A pergunta insistente pelo objeto

---

[1] Braga, José Luís: Constituição do campo da comunicação. In Fausto Neto, Luis Aidar e Dayrel Porto (orgs.): *Campo da comunicação*. João Pessoa: Editora Universitária, 2001, p. 11-39. Confira a discussão anglo-saxã mais recente sobre o ponto em Gurevitch, M. & Levy, M. (orgs.): *Defining media studies*. Oxford: Oxford Univ. Press, 1995. Bernard Miége e Dominique Wolton fornecem o contraponto francófono em *O Pensamento comunicacional* (Petrópolis: Vozes, 2000) e *Penser la communication* (Paris: Flammarion, 1997).

[2] Rüdiger, Francisco: *Introdução à Teoria da Comunicação*. São Paulo: Edicon, 1997, p. 9-33.

sugere que ainda é má nossa consciência em relação ao campo e suas circunstâncias. O verdadeiro ponto a notar porém é menos de ordem moral e muito mais de ordem histórica e filosófica (historial) em relação às pretensões epistêmicas das ciências da comunicação, se passarmos a pensar que a questão em foco talvez não possa ou está em vias de não poder mais ser respondida adequadamente por qualquer discurso de ordem epistemológica.

Embora a explicação muitas vezes não seja adequada, talvez tenham razão os que pretendem estarmos vivendo "uma nova revolução metafísica", no contexto da qualem que "o real se torna de todo linguagem"[3]. Diversamente das ciências da natureza, onde problemática é a construção do objeto, ou das ciências humanas, onde o caráter problemático do objeto (o "homem") não deixava dúvida sobre seu valor moral e epistêmico, aparece aqui, desde sempre, no campo da comunicação, uma incerteza fundamental ou original sobre a própria coisa enquanto objeto de saber, já que que, antes de poder sê-lo, a comunicação, vista bem, representa uma condição transcendental de todo o conhecimento possível, uma pressuposição originária de todo discurso com pretensão de objetividade.

Qual é o estatuto de um objeto que, submetido à reflexão, revela-se condição de seu próprio saber possível? Tarski, sabemos, resolveu logicamente esse paradoxo ainda na Iprimeira metade do século XX. A lógica todavia não tem o poder de cancelar fatos culturais, porque esses estão sujeitos a forças mais amplas, que moldam o ser humano que os agencia de uma forma antes de mais nada histórica e ontológica.

---

[3] Philippe Queau apud Breton, Philippe: *Le Culte de l'internet*. Paris: La Découverte, 2000, p. 14-15.

Perguntar-se-á mais uma vez pois por que o objeto da comunicação, para não falar de seus protocolos metodológicos de investigação científica, colocou-se sempre, na reflexão sobre, mas também na prática de pesquisa, como algo de natureza problemática? Por que nos eventos acadêmicos da área, mas também e cada vez mais nos eventos científicos de qualquer área, as fronteiras que permitiriam sua identificação jamais lograram se afirmar de maneira firme ou consensual, por maiores que tenham sido os esforços?

Arriscando um julgamento, talvez seja o caso de pensar se a comunicação, conforme entendida espontaneamente, não é um sumidouro ou buraco negro que traga todos os objetos hoje em dia; se não é esse espaço onde hoje está a se desfazer a referência moderna ao objeto do conhecimento. Parece preciso pensar, com efeito, se a comunicação não é – historicamente – um terreno [minado] *para* a mas também – teoricamente – o sinal *da* desintegração da pressuposição metafísica do objeto no horizonte da cultura ocidental; se ainda tem sentido perguntar pelo objeto "numa sociedade em que a componente comunicacional torna-se cada dia mais evidente, simultaneamente como realidade e como problema", para valermo-nos das palavras de Lyotard [4].

## 2.1 O objeto como figura questionável

Muniz Sodré vem procurando lançar os termos de uma reflexão sofisticada e inovadora sobre o assunto que pode nos servir de ponto de

---

[4] Lyotard, Jean-François: *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986, p. 29.

partida neste questionamento. Segundo ele, verificar-se-ia que não apenas a comunicação é uma ciência, mas que, como tal, tem ela um objeto muito claro, que ele chama de *bios midiático*. O pensador rejeita o entendimento desse campo como sendo inter ou multidisciplinar, porque entregaria o esclarecimento da referida questão a um conjunto de disciplinas que se tornou incapaz de pensar a sua novidade. A tendência à simulação ou virtualização da realidade promovida pelas tecnologias de comunicação seria responsável pela criação de um novo bios existencial, que solicitaria para sua apreensão intelectual um novo sistema de pensamento.

Para ele, "a comunicação tem como objeto a vinculação entre o eu e o outro, seja considerado do ponto de vista do indivíduo, seja do coletivo", que via tecnologia, tende a instituir "uma nova forma de vida, que proponho chamar de bios midiático"[5]. Ninguém negará que a mediação assim surgida se situa num nível de realidade distinto daqueles que costumam tratar disciplinas como a sociologia, antropologia, psicologia, etc. A pergunta que faremos porém é se elas estão proibidas, por alguma incapacidade, de o fazê-lo, e por que esse novo nível referido não seria também real-histórico, como sugere Sodré?

---

[5] Sodré, Muniz: Comunicação, um novo sistema de pensamento? In *Campo da comunicação*, op. cit., p. 109-116. Confira a obra do autor *Antropológica do Espelho* (Petrópolis: Vozes, 2002). Márcio Tavares d'Amaral anunciou o lançamento dessa posição em "Crise das Teorias da Comunicação" (Compós: *Comunicação e Culturas contemporâneas*. Rio de Janeiro: Notrya, 1993). Confira também Jean François Lyotard: Algo assim como: comunicação... sem comunicação. In André Parente (org.): *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: 34, 1993. Vassalo de Lopes & Raul Navarro reúnem diversos materiais para discussão em *Comunicación, campo y objeto de estudio*. Guadalajara: ITESO, UA, UC, UG, 2001.

A tendência à abstração, senão à autonomização da esfera midiática não é em si mesma um óbice a priori a seu tratamento por qualquer outra disciplina humanística e/ou científica. A sociologia de há muito se ocupa das formas de sociabilidade em todos os planos da realidade social histórica. Então, porém, o campo da mídia, apesar de portador de suas devidas especificidades, não excluiria de suas circunstâncias de posicionamento o social-histórico a que, segundo parece desejar o autor, se furtaria uma ciência da comunicação.

Deixando de lado esses problemas, perguntaríamos também que espécie de "conhecimento específico (e não marcadamente sociológico, antropológico, psicológico, jornalístico, etc.)" essa ciência poderia produzir, se em seu horizonte se colocam, pelo menos até agora, apenas "as novas formas de governo, de subjetividades de relacionamento interpessoal, de produção simbólica". Afinal de contas, os conceitos empregados são todos oriundos das disciplinas cujo significado o autor tende a descartar como epistemicamente anódinos para compreender o campo específico da comunicação [6]. O resultado disso é a defesa de uma atitude decisionista e arbitrária, segundo a qual, enquanto não se inventam os métodos, temos, pelo menos, "de inventar um sistema conceitual novo" para essa nova forma de conhecimento científico.

Cremos que, a despeito desses embaraços, há no texto do autor, o registro sintomático de um problema concreto que é não apenas o do rompimento à força da episteme moderna, mas o da emergência do que não nos parece indevido chamar, devido ao próprio emprego no cotidiano do saber, de pensamento comunicacional. O esclarecimento do estatuto problemático do

---

[6] Tentemos imaginar o que pensaria dessa linha de raciocínio um antropólogo não-culturalista interessado pelo tema como David Haaken. Cf. *Cyborgs @ cyberspace? An anthropologist looks at the future*. Londres: Routledge, 1999.

objeto de estudo não só da comunicação, mas de todas as demais disciplinas científicas, para não falarmos do próprio conceito de ciência no ambiente pós-moderno, pode de fato, segundo nos parece, ser encaminhado a partir dessa perspectiva.

Conforme observa Adorno, sujeito e objeto não são fundamentos últimos ou evidências primeiras, em que deve se realizar toda e qualquer investigação; ao contrário, "são categorias produzidas reflexivamente, fórmulas para algo incomponível; nem algo positivo, nem conteúdos primários, mas elementos puramente negativos: o único que expressam é a diferença."[7]. O processo histórico as constitui mutuamente em sua respectiva separação: isto é, dialeticamente; e cada uma possui sua devida legalidade sociológica: isto é, não há nenhuma unidade superior comandando sua divisão, a não ser como esforço de sua solução conjunta. Destarte porém é preciso manter em vista que :

> A separação entre sujeito e objeto é real e ilusória: verdadeira, porque expressa o caráter cindido da condiçãoões humana, algo que ocorreu efetivamente, no plano do conhecimento; falsa, por outro lado porque não é lícito hipostasiar nele essa separação, nem convertê-la em invariante.[8]

Enfocada histórica e criticamente, a figura do objeto de qualquer modo só se estrutura e adquire cunho inteligível em frente a do sujeito. A condição de objeto conferida a alguma coisa só pode ser discernida pelo que, em cada época, é considerado, se o é, em oposição à subjetividade. A reflexão todavia não pode esquecer ainda que essas categorias são reciprocamente mediadas;

---

[7] Adorno, Theodor: *Dialéctica negativa*. Madri: Taurus, 1976, p. 176.
[8] Adorno, Theodor: *Consignas*. Buenos Aires: Amorrortu, 1973, p. 144.

isto é, "sujeito e objeto se opõe de modo absoluto ao mesmo tempo que se identificam: nem o sujeito é totalmente sujeito de verdade; nem o objeto é totalmente objeto de verdade, assim como também não são pedaços extraídos de um tertium que os transcenderia"[9].

A ciência constrói seu objeto, costuma-se afirmar: isso se tornou um senso comum acadêmico na atualidade. A reflexão crítica sobre o problema nos sugere que, via história, o sujeito seria antes agente ou mediação, e não um princípio formador do objeto. A pergunta que todavia urge fazer agora, seguindo essa linha de raciocínio, é se não está em curso hoje um processo de desintegração do objeto como figura ordenadora de nossa relação com a existência. A desconstrução do sujeito é tarefa que os pós-modernos talvez não devessem tomar para si sem pensar que, paralelamente, mais do que na sua margem, também poderia estar ocorrendo uma desintegração do objeto como figura historial.

Heidegger nos vem em auxílio para pensar o ponto, caracterizando nosso tempo pelo projeto que o movimenta e de acordo com o qual "tudo que é acessível à experimentação e por ela controlável deve ser submetido ao cálculo"[10] . Para ele, também, a existência e as coisas não são evidentemente objetos de conhecimento. O subjetivismo e objetivismo em relação ao mundo se alternam necessariamente como momentos de um mesmo processo formador da modernidade. "Ninguém duvida que a Idade Moderna trouxe como efeito da liberação do homem, subjetivismo e individualismo. Porém tampouco cabe dúvida que nenhuma outra época anterior criou um

---

[9] Adorno, Theodor: *Dialéctica negativa,* op. cit., p. 177.
[10] Heidegger, Martin: La provenance de l'art et la destination de la pensée. In - *Heidegger - Cahiers de l'Herne*. Paris: L'Herne, 1984, p. 87. Agradeço a obtenção do texto ao Prof. Ernildo Stein (Pucrs).

objetivismo comparável e que nenhuma outra época precedente adquiriu tanta importância o não-individual sob a forma do coletivismo"[11].

A capacidade de apreender o mundo à distância e calcular a maneira de nele intervir de acordo com as variáveis pré-selecionadas, fundamento senão a própria essência da chamada objetividade científica, é indissociável do posicionamento histórico do ser humano como sujeito (subjetividade, no sentido heideggeriano).

> Para que seja universal a disponibilidade e tenha maior garantia contra um eventual fracasso, a subjetividade que dispõe das coisas deverá ser... uma consciência intersubjetiva, um intelecto puro, que deixa de fora de si todo o tipo de condicionamento psicológico e toda a dimensão que transcenda o horizonte objetivo, aberto pela antecipação hipotética e percorrido pelo método que provoca a presença [do mundo como] objeto.[12]

Verifica-se no final do século XX, porém, o acionamento de um projeto de mundo cujoa caracterização fundamental é a criação e recriação de processos em termos passíveis de comando, através da produção, cálculo, transmissão e recepção de informações. A percepção de que a condução dos processos sociais poderia ser feita por meio da persuasão publicitária ou campanhas propagandísticas representa um intervalo fraco em um projeto mais profundo e ambicioso, cujo sentido é controlá-los pela modelagem

---

[11] Heidegger, Martin: *Caminos de Bosque*. Madri: Alianza, 1995, p. 85-86.
[12] Galimberti, Umberto: *Psiche e techne*. Milão: Feltrinelli, 1999, p. 366.

material de um novo tipo de ser humano, como deixam claro aliás os escritos de Norbert Wiener[13].

Conforme observa Heidegger, o pensamento cibernético, que está em vias de se impor em nossa época, é a culminação dessa vitória do cálculo como modo de ser do homem e é correlato "à idéia de que a liberdade do homem pode ser determinada como algo planificável, isto é, controlável [através da manipulação de informação][14]. Durante certo tempo ele pensou que o computador possuía um sentido puramente técnico; ou seja, sem conteúdo, mas logo chegou à conclusão de que o cálculo que nele se efetiva agencia um sentido, o da conquista planetária, incluindo a do próprio ser humano, por mais que mesmo nesse âmbito sobreviva latente um potencial criativo, "que é bem outro do que aquele do cálculo que hoje em dia, por toda a parte, mantém tenso o pensamento"[15].

Segundo Andrew Feenberg, o pensador "resistiu à idéia de que a tecnologia pudesse dividir com a arte e as coisas seu poderio revelador [em relação ao modo de ser humano]" e, por isso, se viu impedido de ver que a tecnologia funciona como mundo da vida e "lugar de sentido nas sociedades modernas"[16]. A pretendida integração da tecnologia nos sistemas simbólicos disponíveis por uma sociedade, com que ele tenta corrigir o equívoco do mestre pensador, todavia não é menos equívoca do que seu juízo sobre ele, se admitirmos que é bem o tipo de sentido, ou de seu fechamento, por ela agenciado, que está em questão no pensamento heideggeriano. O filósofo

---

[13] Cf. Philippe Breton: *L'utopie de l'communication*. Paris: La Découverte, 1995.

[14] Heidegger, Martin: *Filosofia e cibernetica*. Pisa: Ets, 1997, p. 33. Cf. *De camino al habla (Umterwegs zu sprache*). Barcelona: Serbal, 1997, p. 188-189.

[15] Heidegger, Martin: O Princípio da Identidade. In *Conferências e escritos filosóficos*. São Paulo: Abril, 1990, p. 147.

[16] Feenberg, Andrew: *Questioning technology*. Nova York: Routledge, 1999, p. 197.

sucumbiu acriticamente ao elogio charmoso e discreto da heteronomia, mas não pela via da tecnologia, como fica claro até certo ponto em seu escrito sobre *A Questão da Técnica* (1955).

A sociedade tecnológica assume, de acordo com o pensador, contornos em que apenas o cálculo entre meios e fins "parece conceder ao homem a possibilidade de habitar o mundo técnico [maquinístico] que se impõe sempre de modo mais decisivo"[17]. No estágio avançado, o "projeto cibernético do mundo" parte do princípio não só de que esse é formado por processos calculáveis, mas que esses processos podem ser dirigidos calculadamente, através de um modelo teórico concebido em termos de comunicação. "O comando de um processo por um outro é tornado possível, crê, pela transmissão de uma informação", não importando se esse processo diz respeito aos seres vivos ou a mecanismos maquinísticos, já que suas diferenças seriam neutralizadas via os processos de sua informatização[18].

Heidegger nota que, segundo esse pensamento, embora o homem constitua ainda uma "fator de perturbação do sistema científico-tecnológico", o projeto em que ambos estão indissociavelmente comprometidos sinaliza para ou crê em sua eventual solução, visto que aponta para a decomposição do homem em unidades de informação (os componentes do código genético) e a sua reprogramação de acordo com um modelo de perfeição maquinística ("a perspectiva de um dia obter controle sobre a produção e seleção do homem pela técnica científica").

Segundo o projeto tecnológico em curso, o homem pode ser visto "como um ser informacional, comparável às máquinas que cria e que não se

---

[17] Heidegger, Martin: *Filosofia e cibernetica,* p. 33.
[18] Heidegger, Martin: *La provenance de l'art et la destination de la pensée,* p. 88.

desenvolverá convenientemente senão num contexto informático onde possa se fundir com essas máquinas"[19]. Remontar esse entendimento a Descartes e vinculá-lo à questão sobre a qual estamos meditando não é heresia, se lembrarmos que o filósofo foi um dos primeiros a entender o corpo como máquina e o homem como subjetividade. Desde Descartes, pelo menos, o pensamento moderno, fundado na criítica, engendra-se de fato com o distanciamento pretendidamente assumido pelo sujeito perante o objeto. Depois dele, "o ser-aí [be-ing] é determinado como sujeito e isso quer dizer também como objeto" nota Heidegger[20].

A continuidade não exclui porém a necessidade de ficarmos atentos às rupturas, sempre que for o caso, e esse se expõe de maneira nítida ao pensamento nas circunstâncias que a cibercultura tornam imperativas. As comunicações midiadas estão na raiz de um pensamento que retoma a tentação metafísica de propor uma esquema explicativo central e abrangente, segundo o qual o mundo se ordenaria mentalmente e poderia ser dominado tecnicamente pelos mecanismos e aparatos de informação. Através delas estaríamos sendo convocados a realizar uma virada radical, necessária e inevitável, cujo sentido é maquinístico e cuja razão se encontraria no fato de "as sociedades humanas terem se tornado demasiado complexas para serem dirigidas pelos homens" [21].

Acontece, porém, assim que as tecnologias de comunicação hipermodernas passam a possuir como horizonte, ao contrário e à primeira

---

[19] Breton, Philippe: *L'Utopie de l'communication*, op. cit., p. 150.

[20] Heidegger, Martin: *Contributions to philosophy*. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1999, p. 300-301.

[21] William Forrester apud Philippe Breton, op. cit., p. 108.

vista, a criação de uma realidade virtual fundada na imersão da subjetividade, como alguns já sugeriram.

Ivan Sutherland falou na IIsegunda metade do anos 60 em uma "representação total" do mundo pelas técnicas criadoras de realidade virtual, por meio da qual a experiência humana poderia ser criada de maneira totalmente artificial. Pensava o cientista e engenheiro não apenas em aparatos como câmaras de simulação de vôo, com os quais treinaram os autores do atentado de Nova York e os pilotos que varreram do mapa o que restava, se é que restava alguma coisa, do Afeganistão no final de 2001.

> O expositor terminal [the final display] seria uma sala na qual o computador controlaria a existência material. Nela, poder-se-ia [virtualmente] construir e sentar em uma cadeira; um soco poderia nos derrubar, e uma bala nos matar. Empregando a programação adequada, o aparato poderia literalmente se tornar o País das Maravilhas por que perambulava Alice [de Lewis Caroll].[22]

Para ele, o expositor final poderia ser melhor exemplificado pelos aparatos que envolvem todo o corpo dos técnicos das brigadas de combate à guerra química que temos podido assistir pela televisão nesses últimos tempos. Incubado em uma câmara e com o corpo tomado por sensores e comandos, o indivíduo vivencia-se ali uma experiência gerada de maneira

---

[22] Sutherland, Ivan: "The ultimate display". *Proceedings of the International Federation of Information Processing Congress*. Amsterdam: IFIP/NH, 1965, p. 507. Cf. Moser, M. & MacLeod, D. *Immersed in technology*. Cambridge (MA): MIT Press, 1996. David Gunkel: Rethinking virtual reality. In *Critical studies in media communication* Vol. 17, No. 1 (45-62) 2000.

totalmente artificial, ainda que em termos de resolução técnica das imagens e de concretude das sensações táteis haja muito a ser desenvolvido.

Destarte, agora se argüi-se, no futuro as comunicações não envolverão mais, em sua maioria, apenas o ser humano: "A maioria delas envolverá um humano e uma máquina". As tecnologias de comunicação evoluirão no sentido da criação de aparatos holográficos tridimensionais, responsáveis por uma ampla difusão de ambientes virtuais sem qualquer relação com seu análogo material. No limite, poderá haver "emprego extensivo das comunicações através de conexões neuronais diretas", que lhes permitirão ocorrer não apenas de maneira virtualmente tátil, mas "sem a necessidade de se entrar em instalações destinadas a essa finalidade (*total touch enclosures*)"[23].

Obviamente, notemos, esse processo, se factível e se vier como tal a se concretizar (o que duvidamos), precisa ser relativizado, porque não se cancela de uma hora para outra um passado que ainda se efetiva em tantas instituições. Hubert Dreyfus sugeriu que, mesmo sendo possível, a teleinteração provavelmente será um fator de promoção, senão de pânicos latentes ocasionais, pelo menos do enfraquecimento de nosso sentimento de confiança nas coisas, pessoas e situações[24]. Defendemos em um ou outro escrito, a tese de a primeira hipótese ser mais provável, embora tenda a se manifestar ao acaso, porque que esses processos não cancelam a figura do

---

[23] Kurzweil, Ray: *The age of spiritual machines*. Nova York: Penguin, 2000, p. 222. Peter Weibel: "Toward the construction pf context-controlled event-worlds". In Timothy Druckeir (org.): *The electronic culture*. Nova York: Aperture Foundation, 1996.

[24] Dreyfys, Hubert: *Telepistemology: Descartes' last stand* (1999, Internet).

sujeito moderno, consistindo ao invés em elementos de reforço da sua abstração[25].

Em síntese de excelente nível teórico e muito bem documentada, não obstante o filisteísmo de incidir em uma crítica expedidora de juízos sobre o que ela identifica como "a espécie de jeremíiada que enriqueceu muitos humanistas mas não nos ajudou a explicar o momento cultural por nós vivenciado", Bolter e Grusin chamam a atenção para o fato de que há duas racionalidades ou estratégias em jogo no seio das novas tecnologias.

"Quando estamos diante de meios que operam primariamente sob a lógica da imediação transparente (realidade virtual e computação gráfica tridimensional) vemo-nos como um ponto de vista imerso num ambiente visual aparentemente infinito", no qual "possuímos a liberdade de alterar nossos eus através da alteração de nosso ponto de vista e de estabelecer empatia com outros ocupando o seu ponto de vista". Os ambientes ligados em rede e sustentados por multimídia digital se caracterizam ao invés pela multiplicação acelerada de contatos e ensejam "uma definição do eu cuja qualidade chave é não tanto a de estar imerso quanto a de estar conectado ou interrelacionado", permitindo aos autores enquadrá-las no que chamam de "lógica da hiperimediaticidade"[26].

Para eles, tanto o eu hipermediado quanto o eu virtual não são distintos, mas complementares pois dependem de "estratégias alternativas para obter um só objetivo, que é o desfrutar de uma [auto]experiência real ou autêntica" (p. 233). O sujeito digital é movido pela vontade de se presentificar, a si e aos outros, de maneira imediata, seja ocupando pontos de vista oferecidos pela

---

[25] Cf. "Subjetividade e novas tecnologias de comunicação", neste volume.
[26] Bolter, J. & Grusin, R.: *Remediation*. Cambridge (MA): MIT Press, 1999, p. 232.

máquina, seja assumindo os vários papéis e figuras que ela enseja, "permitindo que ocupemos o posto e, portanto, o ponto de vista, de pessoas ou criaturas diferentes de nós mesmos" (p. 245).

Entretanto, as experiências com realidade virtual que nos permitirão em futuro próximo vivenciar o ponto de vista de um gorila ou, como um adulto, o de uma criança, senão o de um protozoário ou um dinossauro[27], não servem de prova de que as tecnologias do virtual significam "um meio de conhecimento em tudo distinto ao que a razão iluminista era desprovida: imediato, corporificado, emotivo e culturalmente determinado"[28].

Como os próprios autores notam sem explorar os resultados, a cibercultura efetivamente consolida um eu afim ao que foi definido como "ego puro" por William James. Isto é ao eu que "serve de meio ou liga que marca ou segura juntaos os vários eus empíricos [do Indivíduo]" (p. 249). As tecnologias geradoras de realidade virtual tendem por isso a constituir um mundo em que nada há para ser conhecido ou tratado que não seja à distância, porque não há nada por detrás das suas imagens. Através delas, acontece de a realidade fenomenalista dos empiristas lógicos se transformar em experiência cultural massificada.

"Saber é perceber", como dizia seu venerável precursor, o bispo Berkeley. Nesse sentido, contudo, verifica-se não um recuo, mas o acentuamento do cartesianismo. Heidegger está certo ao diagnosticar uma tendência cultural que ia contra o pensamento reflexivo, que, notam bem os autores citados, se caracteriza pela negação desse elemento da modernidade.

---

[27] Rheingold, Howard: *La realidad virtual*. Barcelona: Gedisa, 1995, p. 399-405.
[28] Bolter, J. & Grusin, R.: *Remediation*, op. cit., p. 246.

A pretensão ideológica de que somos mente e temos corpos não é enfraquecida, mas reforçada pelas novas tecnologias, defendeu o filósofo.

Para os autores, "A realidade virtual depende da matematização do espaço que deriva de Descartes e das tecnologias representacionais como a perspectiva linear" e, por isso, "a realidade virtual de fato parte da premissa de que a visão, como o eu, é desencarnada". Resultam disso as dúvidas de se, como eles pretendem, sua "meta" realmente é "produzir a empatia e a identificação como outros seres, humanos ou não; permitir que "experimentemos o mundo como os outros o fazem". Podemos perguntar se, de fato, assim, "denegaremos nossa própria identidade"; "suspenderemos nossa separação dos outros e do mundo"; e, enfim, desenvolveremos a nossa capacidade individual de imaginação, apenas pelo fato de que "na realidade virtual, o usuário está imerso na imagem, cercado pelos objetos de representação" (p. 251).

Apesar de enfatizarem que a tecnologia não define o eu através da mente mas sim do corpo (na verdade, da imagem do corpo), chegam os autores mais que à conclusão de que a realidade virtual "contém a contradição de ser, ao mesmo tempo, cartesiana e anti-cartesiana, abstrata e sensual, centrada e fragmentada" (p. 253), ao sugerirem ou deixarem entrever um ponto de vista mais abrangente, segundo o qual as tecnologias do virtual "não se limitam a repetir mas de fato remedeiam o [velho] eu cartesiano" (p. 254).

As tecnologias de virtualização da realidade ainda não são páreo para as regressões ao indiferenciado da relação entre homem e mundo que permitem, por exemplo, as explosões de violência corporal, os extremos do contágio sexual ou o consumo de drogas pesadas. Apenas nessas situações, o homem moderno pode se libertar do fardo que se tornou para ele a relação sujeito e

objeto, apenas por meio delas ele parece realizar uma experiência de liberação radical, em que ele e o mundo passam a ser um só, como dizia um de seus maiores pensadores, Georges Bataille.

O problema relativamente ao objeto possui todavia uma singularidade, já que remete à questão da liberdade e das alternativas a um mundo em que tudo tende a se tornar virtual e a se encontrar em comunicação.

A perda de consciência em relação à mediação (não, note-se, da própria mediação), não apenas simbólica mas técnica, que hoje se pode pensar ou antever – e que é o ponto em discussão – é algo que começou há muito: está inscrita na palavra impressa. Atualmente isso estaria apenas se aprofundando. A virtualização da vida cultural promovida pelas novas tecnologias de comunicação é problemática antes de tudo enquantocomo indicadora de uma mutação no saber, e é sobre ela que gostaríamos de passar a nos deter, visto que seu esclarecimento em muito pode colaborar, cremos, se desejamos, como é o caso, entender o problema do objeto das ciências ou estudos de comunicação na contemporaneidade.

As tecnologias da informação que viabilizam o aparecimento do ciberespaço tanto quanto as pesquisas sobre engenharia genética tendem a reduzir a experiência humana, senão a própria figura do homem, à massa de dados, que pode ser armazenada, processada e disponibilizada para manipulação. Destarte, o homem e o mundo colocam-se numa perspectiva em que nem mais como objetos poderiam ser interpelados, "dissolvendo-se em entidades que podem ser disponibilizadas e substituídas permanentemente, de acordo com os objetivos, prospectados caso a caso"[29].

---

[29] Heidegger, Martin: *Língua técnica e língua de tradição.* Lisboa: Veja, 1995, p. 36.

## 2.2 Elementos da reflexão heideggeriana

Enganam-se os que julgam Heidegger um pensador anacrônico, porque teria examinado o problema da técnica em função da física nuclear de meados do século XX, assim como os que, por isso, julgam que ele nada teria a nos dizer sobre a tecnocultura em vias de consolidação com o desenvolvimento das máquinas informático-interativas. Embora não a tenha elaborado devidamente, o filósofo não apenas comentou o processo de tecnificação da linguagem como propôs uma reflexão ou questionamento que ultrapassa em muito os horizontes colocados hoje pela informática de comunicação.

David Gunkel, por exemplo, relata bem em livro rico em sugestões a forma como as técnicas de realidade virtual produzem um deslocamento na idéia moderna de representação[30], deixando de notar porém o quanto esse processo depende também do desencadeamento de uma imaginação criadora que, em si mesma, nada tem de tecnológica e que, parece-nos, foi esclarecida até onde é possível, pela primeira vez, por Martin Heidegger[31].

Segundo Heidegger a cultura é uma esfera reificada de experiência criada pelos tempos modernos, que o homem extrai de "revistas ilustradas", "salas de cinema" e "relatos radiofônicos". Para ele, a interpretação dos acontecimentos históricos favorecida pela atualidade era a reportagem jornalística. O "homem puramente americano", enquanto homem alheio à sua

---

[30] Cf. David Gunkel: Hacking cyberspace. Boulder (CO): Westview Press, 2001, p. 97-118 ("Veritatem imitari: the computer as a device of communication") e 173-200 ("Ecce cyborg: the subject of communication").
[31] Heidegger, Martin: *The Question concerning technology*. Nova York: Harper, 1977. Cf. Augé, Marc. *The war of dreams: studies in ethno fiction*. Londres: Pluto, 1999.

dimensão histórica, é o consumidor do mundo como informação e o primeiro funcionário de algo que se anuncia por essa via, mas a ultrapassa em muito no alcance: o pensamento cibernético ou comunicacional.

Nietzsche sugeriu ao pensador que o fundamento ou instinto secreto que move a tecnociência é "o medo do incalculável". O conhecimento que nela está em jogo seria antes de mais nada um expediente retórico, resultante de um esquecimento não-proposital. Em essência, veicula-se por seu intermédio um projeto que visa dominar esse medo, construindo um universo totalmente maquinístico.

Para ele (Heidegger), podemos divisar pelo menos duas revoluções na técnica moderna (tecnologia). Quer numa, quer noutra, o acontecimento decisivo é a constituição, pela tecnologia, de uma pauta de conduta e reflexão que tende a nos orientar cotidianamente sem que venhamos a tomar consciência da maior parte de suas circunstâncias e imposições.

> A primeira consiste na passagem da técnica do artesanato e da manufatura à técnica das máquinas com motor. Consideramos como segunda revolução técnica a introdução e o triunfo da maior automação possível, cujo princípio de base é definido pela técnica da regulação e da direção, a cibernética.[32]

O filósofo refere-se à cibernética neste texto como técnica, mas não é apenas esse seu entendimento da matéria, ao notarmos como em outros, escritos mais ou menos a mesma época, mas de maneira cada vez mais decidida, ele também a define como pensamento. A cibernética não é em si

---

[32] Heidegger, Martin*: Língua Técnica e língua de tradição*, op. cit., p. 14.

mesma um fenômeno técnico, por mais que esteja ligada a essa ordem de fatos: transcendendo-a, ela remete ao que escapa de nossas evidências empíricas e se instala de pleno direito no que até agora constitui o reduto inexpugnável da metafísica, o pensamento.

Deixando de lado, a exploração desse ponto, observemos apenas que, chegado esse estágio e tudo o que lhe corresponde na ordem histórica, o homem converte-se ao que havia convertido a experiência no período moderno: uma reserva de elementos que manipula e emprega de acordo com as conveniências e necessidades, seja como saber científico, seja como bens culturais.

O pensamento cotidiano continua a ser tão indiferente aos conteúdos, direção e finalidades da existência quanto sempre o foi para a maior parte das pessoas, mas enquanto nas culturas tradicionais esse esquecimento era mitológico e qualitativo, em nosso tempo ele se tornou quantitativo e tecnológico. O significado disso é que a capacidade de se intervir no modo de ser do homem como corpo vem crescendo em escala e alcance antes desconhecidos.

A estruturação da experiência a partir do esquema representado por uma subjetividades dominante, que se confronta com a objetividade das coisas e das instituições, todavia também começa a estremecer, a partir do momento em que, via o modo de pensar cibernético, a colonização tecnológica do mundo se impõe como invenção de realidade virtual e criação de universos artificiais auto-regulados.

A pretensão de que há uma dialética no virtual, de que poderia haver um sentido libertador, parece-nos infundada em todos os sentidos, porque aquele pode significar, liberação do homem do que o oprime mas também do que o

faz homem: chega de propaganda. A circunstância de que originalmente a expressão cibernética postulou uma jurisdição sobre o campo de cruzamento das práticas de controle e da teoria da comunicação basta, cremos, para sinalizar o projeto de que é veículo[33].

Heidegger e Adorno, em quem nos baseamos, sabiam, a despeito de suas diferenças, que a tecnologia em si mesma ainda não representa um poder e, portanto, não é algo com que devemos nos preocupar politicamente. A linha de força que vigora nela ainda é a da industria cultural. De resto, chegado o dia de sua conversão em tal poderio, ninguém humano o testemunharia, porque então teria sido dado o salto que separa o homem do supra-humano, como dizia Nietzsche[34].

Conforme sugerimos nos outros ensaios deste volume, as tecnologias geradoras do ciberespaço promovem sobretudo nossas fantasias de poder. O espetacular aumento da capacidade de caálculo dos computadores permite supor que muito breve poderemos dispor de equipamentos fornecedores de mundos virtuais imersivos, capazes de oferecer experiências com cenários e imagens sintéticas de realismo quase, senão totalmente, idênticos ao que podemos desfrutar visualmente em filmes como *Parque dos Dinossauros* ou *Guerra nas Estrelas*.

O homem poderá se assenhorear das condições de vida em termos absolutos, porque poderá cria-la artificialmente com a ajuda da tecnologia, ainda que apenas de modo virtual. Liberado das circunstâncias negativas e via de regra pesarosas que lhe impõe o teste continuado da realidade, cada um "poderá enfrentar seus inimigos sem ter de fazer prova de coragem,

---

[33] Cf. Norbert Wiener: *Cibernética*. São Paulo: Cultrix, 1976.
[34] Nietzsche, Frederich: *La voluntad de poderio*. Madri: Edaf, 1981.

cometer erros sem sofrer as conseqüências, confessar a qualquer um o seu amor sem ter de abrir seu coração" [35].

A tendência à tecnificação do componente metafísico da cultura todavia afeta a maneira como se pensa e efetiva o conhecimento, determinando mudanças em seu processo epistêmico de posicionamento: o processo afeta a pretensão de que o saber constrói seu objeto. Atualmente a realidade promove cada vez mais uma desintegração do objeto e, talvez, a palavra 'comunicação' seja uma senha desse processo, como pretendia Heidegger.

Ainda nos anos 30, o filósofo afirmou que, assim como as ciências naturais tornar-se-iam maquinísticas, as ciências humanas se tornariam "jornalísticas"[36]. Trinta anos depois, observou como as atividades científicas, cada vez mais maquinizadas, estavam se convertendo, do ponto de vista do pensamento, em atividades cibernéticas. O pensador todavia não ficou só nisso chamando a atenção para o fato de estar em curso também o que chamou de uma cibernetização da existência. Precisamos nos perguntar mais seriamente se isso que o pensador vislumbrou abstratamente como conceito não está hoje em vias de concretização no âmbito do que vem se convencionando chamar de cibercultura.

O pensamento cibernético era para o filósofo expressão de um mundo no qual a relação dele para com o homem poderia assumir a forma de um controle cada vez mais total, porque exigido por esse homem, mas ao mesmo tempo em que esse homem começaria, por essa forma, a perder tal identidade objetiva, já que sua representação preponderante é a do intercâmbio cada vez

---

[35] Zartarian, V. & Boël, E.: *Cybermondes*. Genebra: Georg, 2000, p. 142.
[36] Heidegger, Martin: *Contributions to philosophy*, op. cit., p. 109.

mais veloz de informações, a retroalimentação permanente e infindável dessas informações no contexto de um circuito ou rede de comunicações.

A comunicação pode ser vista como uma figura metafísica que começa a definir nossa época e a cimentar um código de contato não apenas entre as várias ciências, mas entre as várias partes do corpo social, embora o que as articule ainda seja a forma mercadoria. Passamos ao que parece da era da representação para a era da comunicação, no qual desponta o pensamento aqui chamado de cibernético. Enquanto expressão do acabamento da metafísica, de fato ele tende a estabelecer o primado do circuito sobre o sentido, da velocidade sobre o conteúdo, da sensação sobre o entendimento, porque visa à "transformação da linguagem num [mero] meio de troca de mensagens". No campo da "cultura", é um meio de fazer "as artes tornaram-se instrumentos controlados e controladores da informação"[37].

Admitindo provisoriamente a pertinência dessa hipótese, parece-nos forçoso concluir, porém, que, por causa disso, talvez estejamos assistindo à conscientização em nosso campo, enquanto privilegiado, do que secretamente as chamadas ciências da comunicação, enquanto senha, talvez tenham sido desde o início: um saber sem objeto. O pensamento cibernético revelar-se-ia o que, transcendendo-a nos termos acima apontados, absorve ou subsume a figura do objeto na da comunicação.

Argumenta-se cada vez mais hoje em dia que a subjetividade está se tornando uma posição cultural insustentável. O saber sem objeto seria correlato desse universo sem sujeito, que, afinal de contas é cada vez mais a comunicação[38]. Gostemos ou não, o fato é que não pode haver objeto num

---

[37] Heidegger, Martin: *Conferências e escritos filosóficos*, op. cit., p. 72.
[38] Cf. Lucien Sfez: *Critique de la communication*. Paris: Seuil, 1992.

mundo em que há cada vez menos sujeito, ainda que possa haver e haja subjetividade.

Segundo vários pensadores da cibercultura, precisamos com efeito deixar tudo isso para trás (a questão do sujeito e do objeto) como questão infantil e ousar ir adiante para explorar o campo de possibilidades que se abre com as novas tecnologias. O tecnicismo é cada vez mais um fato de cultura, que se articula através de dinâmicas sociais, e não só via suas próprias pressuposições.

Heidegger não só viu isso como essa percepção lhe permitiu equacionar essa problemática de uma maneira extremamente visionária. Baseando-se nele é que se procura afirmar que sujeito e objeto estão sendo superados pelo projétil (Derrida). Quando o pensador meditou sobre a matéria remetia às operações dos primeiros supercomputadores. O exagero evidente de sua análise revela-se todavia visionário de nosso ponto de vista, se levarmos em conta que é bem a imposição da técnica à língua, da máquina ao simbólico, que está ocorrendo diante de nossos olhos com a emergência da cibercultura.

> O ponto decisivo para a nossa reflexão atém-se a isto: são as possibilidades técnicas da máquina que prescrevem como é que a língua pode e deve ainda ser língua.[39]

Destarte, a hipótese da crescente dominação da língua técnica, da progressiva determinação da linguagem pela tecnologia, revela-se plausível, à medida que a língua técnica agora aparece ao homem como interface amigável, tátil mas não menos programada, calculista e padronizadora através

---

[39] Heidegger, Martin: *Língua técnica e língua de tradição,* p. 36.

da Internet. Conforme comenta Franklin, as categorias cibernéticas "constituem cada vez mais o princípio de um funcionalismo absoluto" e servem de elemento reflexivo da costura informacional com que este "governa um mundo cada vez mais perfeitamente conectado"[40].

Fernando Massip tem razão em notar que "Heidegger não teve a experiência do microcomputador e seu programam Word. Muito menos a experiência da Internet." Por isso, segue, entendeu tragicamente "a transformação da linguagem poética em linguagem de emissão e recepção de sinais abstratos [pelos computadores]"[41]. Os acontecimentos todavia não afetam o juízo do pensador sobre o processo, se entendermos que, segundo ele, essa linguagem só está na máquina porque está historialmente antes no modo de ser humano em sua (virtual) inteireza, porque historialmente esta é antes expressão de um certo modo de ser do mundo em sua (virtual) totalidade.

Importa pouco se Heidegger tentou ou não "reabilitar o antigo conceito de técnica como um tipo de ofício e fazer (*poiesis*) que deixa as coisas serem e a verdade se revelar nos artefatos, em oposição ao tipo moderno de produção, que impõe controles e é governado pelos conceitos de causalidade" [42].

Passar por alto o ponto citado e se deter neste tipo de questão pode nos empurrar para os braços daqueles que, de modo algo patético, pretendem que

---

[40] Franklin, Jean: *Le Discours du pouvoir*. Paris: Puf, 1975, p. 170.

[41] Massip, Fernando: Escritura e técnica em Heidegger e Derrida. In Rosemeri Laurindo & Tatiana Teixeira: *Temas em comunicação e cultura contemporâneas*. Salvador: Graphite, 1998, p. 28 e 22

[42] Coyne, Richard: *Designing information technology in the postmodern age*. Cambridge (MA): MIT Press, 1995, p. 132.

com suas idéias se pode ensaiar novos usos da informática para o ser humano[43].

A linguagem poética, precisa ficar claro, não é, para ele, um outro da linguagem tecnológica, mas algo que, estando nela, a ultrapassa "como pano de fundo de toda a transformação técnica"[44].

Segundo Heidegger, o princípio disso tudo é de todo modo a "afirmação de um acontecimento que domina o homem e que não toca e não abala mais nada do que relação do homem com mundo" (op. cit., p. 41). Isto é, a abertura de um novo estágio epocal, em que tendem a se esfumar historialmente as categorias fundadoras da modernidade. Aparentemente, vivemos sem perceber a eclosão de uma nova etapa para o ser humano, cujo sintoma principal é, epistemicamente, a perda das noções de sujeito (humano) e de objeto (determinável).

## 2.3 Anúncios da desintegração

Segundo Ken Hillis, as tecnologias da realidade virtuais podem ser entendidas como "uma tentativa de superar os constrangimentos modernos impostos pelo muro ou distância entre sujeito e objeto e, por extensão, entre sujeito e sociedade, que costuma ser considerada externa ou estranha aos sujeitos. Imersos e interativos, os usuários podem esquecer por alguns momentos que interagem com representações de outras pessoas e coisas e

---

[43] Winograd, Terry: Heidegger and the design of computer systems. In Feenberg, A. & Hannay, A. *Technology and the politics of knowledge*. Bloomington (IN): Indiana Univ. Press, 1995.

[44] Heidegger, Martin: *Língua técnica e língua de tradição,* p. 40.

que, de vários modos,  o terminal transparente do computador reifica aquele muro, inclusive quando parece oferecer um modo de saltar por cima dele"[45].

O fundamento histórico desse acontecimento está ligado a processo amplo e complicado, excepcionalmente bem estudado pelo autor e que não cabe indicar neste texto, ainda que seus sinais se difundam mais e mais por toda a parte. O capitalismo financeiro do século passado sem dúvida o preparou de maneira privilegiada, estimulando o desvio, ainda que parcial, de nossos interesses dos objetos para os valores monetários. As comunicações que mediaram seu processo de ascensão não tiveram menor papel ao colocar aqueles na dependência de imagens sempre mais artificiais.

A transformação do conhecimento em força de produção, sob as várias formas de tecnologias de informação, parece estar consolidando todo esse movimento, porque, através da crescente automação de todas as suas atividades, o homem vai tendo, não sem perdas, pressões e conflitos, seus principais interesses transferidos para pessoas e situações abstratas e distantes, ao mesmo tempo em que submete a si e aos outros mais próximos a processos da mais inaudita coisificação, por serem de natureza voluntária, ao menos no plano imediato de sua realização.

A subjetivação generalizada que parece tomar conta de nossa época através da multiplicação e intensificação das comunicações parece ser fruto de uma vontade em estabelecer uma relação com a vida mais carregada de conteúdo sensível, ainda que abstrata, porque ao menos parece como nossa e

---

[45] Hillis, Ken: *Digital sensations*. Minneapolis (MN): University of Minesota Press, 1999, p. 105.

mascara a distância social muito dura e opressiva que existe entre nós e mundo, sobretudo quando este está muito próximo fisicamente [46].

O crescimento da ansiedade com que se que se pergunta pelo objeto pode ser, nesse sentido, prenúncio do extenuamento de uma certa época e seu mundo, além de sinal de má consciência por parte dos que lhe devem cuidado. O notável nisso tudo são, porém, os indícios do completo ultrapassamento da questão pelo movimento das idéias mais vanguardista.

Enquanto a modernidade clássica sonhava com a formação integral do homem, chegado nosso tempo essa época se contenta com ou requer apenas a posse de conjunto de habilidades técnicas. A conduta não se guia mais em função da idéia de um processo formativo livre e criativo, capaz de projetá-la em planos cada vez mais profundos, belos e perfeitos, mas no treino técnico, cotidiano, banal e conformista, necessário para manter os hábitos de consumo em escala massiva[47]. Quando Baudrillard concluiu sua análise do sistema dos objetos, esse, constituído por uma indústria cultural que se convertera em sistema, todavia já passara ao estado líquido de fluxo de imagens, conforme percebeu mais ou menos à mesma época Guy Debord.

Jaron Lanier, por exemplo, fala agora em comunicação pós-simbólica. Embora pareça absurdo, afirma, isso é algo que virá daqui a um século. "Apenas implica em algum método capaz de nos permitir programar um mundo virtual em todos os seus aspectos e de nele nos conduzirmos de modo tão rápido quanto o que falamos a seu respeito". Segundo ele, estaríamos

---

[46] Cf. Georg Simmel: *The Philosophy of money*. Londres: Routledge, 1990, p. 470-479. De Marx e Simmel a Bauman e Lash não têm faltado vozes a notar o caráter cada vez mais liqüefeito da vida moderna, que contudo não deveria nos fazer esquecer por outro lado sua tecnificação material e sistêmica.

[47] Simmel, Georg: *The Philosophy of money*, op. cit., p. 429-446.

próximos de ingressar numa era de interação imediata, tornada possível pelas tecnologias da realidade virtual e seus mecanismos de imersão, ainda largamente por desenvolver. "Seria uma situação que poderíamos descrever como um sonambulismo intencional e compartilhado, no qual tudo é possível, tudo é muito acessível e tudo é compartilhado".

> Dispomos na realidade virtual da habilidade de confeccionar realidades compartilhadas de maneira direta, ao invés de falar a seu respeito: ao invés de apenas descrever as coisas, você as elabora. Você cria um verme gigante e o leva até Saturno. [...] Isso é comunicação pós-simbólica [...] Lidamos ali com experiência direta, e não com uma representação de uma experiência: essa forma de comunicar sem representação, com a experiência real em si mesma, é a razão porque, para mim, é importante a realidade virtual.[48]

Notaremos que importa pouco se isso, à luz da teoria atual, é absurdo (nenhuma experiência ou interação pode, por definição, ser imediata), se admitirmos que o que está acontecendo é perda de solo histórico para a proposição e admissão das teorias em que eram de um modo ou de outro, mal ou bem, distinguíveis sujeito e objeto mas, também, emissor e receptor, seus sucedâneos ideológicos no campo da comunicação.

Independentemente da pertinência epistemológica, o acontecimento histórico é que se verificam cada vez mais tentativas de liberar a

---

[48] "Riding the giant worm to Saturn": Excerpt from an interview with Jaron Lanier. In Timothy Druckrey & Ars Electronica (orgs.): Ars Eletronica: facing the future. Cambridge (MA): MIT Press, 1999, p. 243. Cf. David Gunkel: Hacking cyberspace. Boulder (CO): Westview Press, 2001, Cap. 4, esp. p. 133-141.

comunicação do desvio do signo, de desenvolver uma linguagem visual imediata, de alcance e eloqüência absolutas – que se confundem com a pesquisa teórica sobre a realidade virtual. Parte-se do princípio de que você não precisar mais perceber o mundo para comunica-lo porque, via máquina, você o pensa e cria junto com o outro [49].

Atualmente, nota-se uma procura por tecnologia que permita a experiência direta, segundo uma fantasia tecnológica (imaginária e tecnológica), que converge com a idéia de união mística com a divindade, um panteísmo místico de inspiração tecnológica. Explora-se o fato de que a distância entre espetáculo e espectador, típica até agora, está em vias de cessar e com ela a passividade: a intervenção, embora programada, é necessária; e o ponto de vista pode ser variável, materializando-se tecnologicamente o que um dia foi chamado de livre jogo da imaginação por Kant.

Tivemos já ocasião de duvidar o quanto isto quebra a figura do sujeito, embora tenda a fragmentar socialmente a subjetividade[50]. Donald Theall fala, de todo modo, em era Joyce: da emergência de uma semiótica hipersimbólica da nova era tecnológica. Joyce seria uma espécie de patrono de um tempo cujao marca seria o que foi chamado de tautismo por Lucien Sfez.

> *Finnegans Wake* apresenta o mundo social como uma matriz maquinística assemelhada a uma teia, na qual os indivíduos representam

---

[49] Jeron Lanier apud Tofts & McKeigh: *Memory Trade*. North Rude: Interface, 1997, p. 50. Lanier revisou seu extremismo tecnófilo em manifesto que motivou intensa polêmica no site *Edge* em 2000. Cf. *Manifesto pela Metade* - Tradução e apresentação de Daniel Galera. Porto Alegre: Fabico-Ufrgs, 2001 (Trabalho de conclusão de curso em Comunicação).

[50] Cf. *Subjetividade e novas tecnologias de comunicação*, neste volume (infra).

> nós dentro de um sistema fechado de redes tecnológicas de informação intersectadas.[51]

Segundo o autor, o livro articula um mundo sem começo nem fim e, portanto, mediado de um modo quase absoluto, rompendo em todos os sentidos com a idéia de finalidade da comunicação. A experiência por ele invocada baseia-se na idéia de uma imediação generalizada ou predominante. Lucien Sfez e Antonio Caronia não sugerem outra coisa, ao notar que discorrer sobre a mídia é algo cada vez mais sem sentido, porque os supostos emissor e receptor não mais importam: importam apenas a circulação, o reinício, o eterno retorno. Em sentido mais amplo:

> O aparecimento da possibilidade de uma *olhada externa* sobre o planeta e sobre o universo, o artificialismo da paisagem, assinalam um processo mais vasto: o fim da possibilidade de separar o observador, o sujeito, do objeto observado; [...]; significa o final dos códigos tradicionais da representação, sua superação, sua reescritura nos termos de uma imaginação imersiva e interativa.[52]

Destarte não surpreende que, como vimos, já haja quem fale em mediação no lugar de mídia, embora seja tolice pensar que tudo acontece ali,

---

[51] Theall, Donald: *Beyond the word*. Toronto: Toronto Univ. Press, 1995, p. 66. Cf. Michel Foucault: *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1980: "Em última análise, o problema que se põe aqui é o das relações do pensamento com a cultura: como se explica que o pensamento tenha um lugar no espaço do mundo, que este seja como que uma origem dele e que ele não cesse, aqui e ali, de começar sempre de novo [como pensamento]?" (p. 76).

[52] Caronia, Antonio: *Il Corpo virtuale*. Pádua: Franco Munzio, 1996, p. 147. Cf. Lucien Sfez: *Critique de la communication*, op. cit., p. 395.

que se trata de um redemoinho que tudo suga e consome, ou que se trata de uma rede que caiu sobre o mundo (como pretendem os pensadores franceses e italianos mais radicais, começando por Sfez e Caronia).

Heidegger, ao contrário, pensou como emergência virtual de uma nova figura do ser o que pode ser esclarecido preliminarmente como mudança da mentalidade literária para a mentalidade cibernética ou eletrônica, da qual a imagem seria apenas um interlúdio e a vivência virtual proporcionada pela técnica seria o porto de chegada. Neste mundo não haveria noção de origem, nem de meio ou de fim; mas também não haveria causas e efeitos; seria um mundo nietzscheano, carente de moralidade, onde, do ponto de vista humano, reinariam soberanos apenas o êxtase pânico ou o terror para com os momentos imediatos e sucessivos da experiência.

Observe-se que perspectivas de um futuro trans-humano estão aos poucos surgindo por toda a parte e a todo o momento. O movimento pós-estruturalista teria sido um entre tantos outros sinais, alguns muito antigos, senão pré-históricos, em que, à perda de contato (da idéia) de objeto, corresponde a tentativa de se pensar ou referir a um mundo sem subjetividade autocentrada.

Warren Tofts chama a atenção para o modo como espaço, cenário e texto das novas técnicas da realidade virtual vêm sendo preparados desde há muito, através da experimentação com práticas e técnicas de outra natureza, da cenografia do teatro barroco aos maquinismos das feiras de variedades do século XIX.. Podemos pensar também o quanto isso está presente nas obras mais conhecidas de, por exemplo, Bosch, Arcimboldo e Max Ernst.

Imaginários, os arquivo da cibercultura remontam às origens do próprio homem. Jamais será vão lembrar que a realidade virtual, em que se fundam,

sempre esteve entre nós. O homem a conhece desde que tomou consciência de si, percebeu que pensava e que o lugar desse ato era, no sentido forte, um não-lugar, um espaço que, muito mais tarde, passou a ser chamado de virtual. A criação de um foro íntimo e o aparecimento da consciência reflexiva a seu respeito: eis a origem e o campo originário da chamada realidade virtual. A contemporaneidade cada vez mais radical não faz senão materializá-lo com auxílio da tecnologia informacional: é isso, em essência, o ciberespaço.

Porém, assim, o pensamento passa a estar exposto à mediação não apenas das contradições da vida social ou conflitos da existência humana. Sujeitando-se a essa nova circunstância, ele passa a depender de maneira muito mais analítica dos recursos técnicos disponibilizados pela sociedade. O pensamento assiste a uma materialização cada vez mais imediata e calculada maquinicamente da criatividade que lhe é própria, caindo no âmbito de um poder que a justo título já foi chamado de cibernético[53].

> No modelo humboldtiano de universidade, cada ciência ocupa seu lugar num sistema dominado pela especulação. [...] As colaborações não podem se realizar senão no nível especulativo, na cabeça dos filósofos. [...] Ao contrário, a idéia de interdisciplinaridade pertence propriamente à época da deslegitimação [das narrativas emancipatórias] e ao seu empirismo apressado: a relação com o saber não é a da realização da vida do espírito ou da emancipação da humanidade; é dos utilizadores de um instrumental conceitual e material complexo e dos benefícios de suas performances.[54]

---

[53] Franklin, Franlin: *Le discours du pouvoir*, op. cit., p. 164-172.
[54] Lyotard, Jean-François: *O pós-moderno*, op. cit., p. 94. Esforçando-se por encontrar uma luz que, em seguida, percebeu não poder dali emanar, o pensar não deixou de notar que, nisso, o processo "comporta inevitavelmente o terror" (p. 119).

Neste contexto, a pretensão moderna de que a ciência constrói seu objeto bem poderia estar, talvez, dando lugar, ainda que isso não se anuncie em alto e bom tom, a práticas em que este, o objeto, tende antes a se dissolver. Isto é, tende a perder sua identidade, a ingressar em fluxos de saber nos quais já não se pretende manter distância daquilo que, no curso do processo, acabou se revelando com baixa capacidade de objetar a nossa insistência em dele nos apoderarmos. Discutível no âmbito das ciências naturais, pois que nesse caso não é fácil de decidir qual é a melhor interpretação, o ponto é bem visível nas humanidades, até porque é o seu círculo de interesse (o homem) que desponta como cada vez mais problemático para o pensamento contemporâneo.

A conclusão que se pode extrair do exame de vários documentos atualmente em circulação é a de que a ciência, se ainda é válido falar em tal entidade, destrói seu objeto e, por isso mesmo, revelar-se duvidosa até mesmo como forma de conhecimento, passando a importar apenas como esforço de comunicação.

Deixando de lado campos em relação aos quais nos falta o devido conhecimento para dissertarmos, gostaríamos de mostrar rapidamente como esse processo pode ser ilustrado na área que nos interessa diretamente: oa dos estudos de mídia. A emergência da cibercultura talvez seja correlata a do pensamento comunicacional: se é assim, porém, sinal evidente dessa situação pode ser encontrado em textos como o do último livro de Henri-Pierre Jeudy[55].

Cremos tratar-se do perfeito exemplo de texto sem objeto, porque sem método e sem epistemologia. Nele não se encontrará explicitação de uma problemática, recorrido historiográfico ou exposição teórica (do ponto de

---

[55] Jeudy, Henri-Pierre: *As Ironias da Comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2001.

vista filosófico, psicológico, moral ou outro) da ironia. Quem tentar saber porque a comunicação é portadora de ironia sairá ainda mais desapontado, talvez porque aí resida ironia do livro... até poderia dizer seu autor.

Nele nada se projeta e portanto muito menos poder-se-ia concretizar: apenas se discorre de maneira errante sobre uma série de temas ao acaso, a partir de pontos de vista arbitrários, sem que se saiba qual é problema de fundo ou mesmo sua relevância. Terminada a leitura de um texto sinuoso e carente de sentido, não se acrescentou nenhum conhecimento sobre o que é ou como opera a ironia: passou-se, penosamente, por uma experiência cuja pretensão, não o fato (sublinhe-se), parece ser apenas a de tentar estabelecer uma comunicação.

Convém notar que não se trata apenas de estarmos, por hipótese, nos referindo a um texto ruim, o que ele nos parece pessoalmente; o problema é bem mais profundo na medida em que esse é antes um texto típico. Assim sendo, porém, o problema todo deixa de ser a pretendida delimitação do campo de estudos, o dos objetos, da comunicação.

A configuração em emergência na nossa cultura seria uma em que – efetivamente – se dispensa essa pergunta. As tecnologias da realidade virtual "tendem a dissolver o fundamento sobre o qual existe, como lar imediato, um lugar de pertencimento [para as coisas e os objetos]: para nós, aqui e lá estão sendo postos de lado pelos [sentimentos de] em toda a parte e em nenhum lugar"[56]. Apenas uma espécie de ressentimento ou má-fé perante o radicalmente novo do ponto de vista historial seria suporte de uma obstinação passadista com algo que de fato se impõe com ímpeto, ainda que suavemente,

---

[56] Fry, Peter: *RUA TV ? Heidegger and the televisual* ! Sidney: Power, 1993, p. 33.

às novas gerações e que é a desintegração da figura do objeto de nosso horizonte historial na era do imperialismo tecnológico planetário.

Parafraseando Nietzsche, poder-se-ia afirmar que essa situação na qual a pergunta pelo objeto perde o sentido, porque cada vez menos há algo que objete como tal ao sujeito, se anuncia em toda a parte, fala por meio de centenas de situações, porque é algo que, embora violento, soa como música sedutora e agradável ao corpo e ao coração, embora não tenha ainda furado a couraça conceitual da consciência.

As invenções bizarras com que doravante temos de nos haver não suscitam mais nenhuma surpresa quando chegam ao mercado, porque já estão banalizadas, às vezes depois de décadas, pelos romances e filmes de ficção-científica.

Conscientizar-se disso tudo só, porém, não é ainda o bastante, porque, se pensarmos historialmente, poder-se-á ver que essa paulatina desaparição do objeto e a concomitante imposição absoluta da subjetividade são correlatos à emergência de uma cultura baseada no dinamismo dos processos tecnoinformáticos de comunicação. Quer um quer outro dos processos, que se articulam e combinam, estão ligados, dependem mutuamente do surgimento de um verdadeiro pensamento comunicacional.

Donna Haraway salientou que, em virtude do progresso científico, os seres vivos estão passando a ser vistos como sistemas de informação codificados, passíveis de manipulação baseada em modelos cibernéticos, e que, assim, há uma erosão na definição humanista do ser humano[57]. Levando em conta esse extremo, não é difícil entender como, mal ou bem, a episteme pós-moderna tende a se organizar em volta desse dispositivo (no sentido

---

[57] Haraway, Donna: *Simios, cyborgs y mujeres*. Barcelona: Gedisa, 1996.

foucauldiano) que é a comunicação. Observando como ela assume a condição de princípio de organização mundial, Armand Matellart não por acaso conclui seu estudo sobre a história social da idéia com a afirmação de que, tendo sido um dos suportes da moderna crença no progresso, "a comunicação acabou se convertendo progressivamente em figura metafórica por excelência da sociedade [contemporânea]"[58].

## 2.4 Conclusão

Theodor Adorno escreveu que o conceito de comunicação só faz justiça à idéia moral de homem quando entendido como interação do diferente, quando a relação entre sujeito e objeto que ela, reciprocamente, põe em jogo desde tempos imemoriais, ainda que não somente, cede passo ou é sublimada em um livre jogo ou acordo não apenas entre os homens, mas entre eles e as coisas, entre eles e todos os seus outros, num contexto de "diferenciação sem subjugação, no qual o diferente pode ser compartilhado"[59].

Perante o acima exposto, precisamos todavia nos perguntar se as comunicações cada vez mais rápidas, curtas e urgentes tornadas possíveis pelas novas tecnologias não varreram, talvez para sempre, esse horizonte de nossa perspectiva; isso se não são índice de uma superação da dialética entre sujeito e objeto por uma forma de poder autonomizada e transcendente; e, por fim, se não se associam à emergência de um pensamento cada vez mais

---

[58] Mattelart, Armand: L'utopie de la communication. Paris: La Découverte, 1994, p. 339. Cf. Breton, P. Rieu, A. & Tinland, F.: *La techno-science en question: éléments pour une archéologie du xx siècle.* Seyssel: Champ Vallon, 1990.
[59] Adorno, Theodor: *Consignas,* op. cit., p. 145.

indiferente à consistência, presença e observância consciente e refletida de princípios de construção que regiam a figura do objeto em nossa cultura.

Durante a era moderna, sempre ou via de regra se vfez vistas grossas à circunstância de que o objeto, uma vez bem entendido, é o que objeta ao sujeito. Triunfou o entendimento de que o saber constrói (mais ou menos como deseja ou tem vontade) seu objeto.  Agora, porém, parece que a tendência é desintegrá-lo, enquantocomo passo preliminar da sua virtual perda de referência: à cultura cotidiana, mediada pelas comunicações, se coloca cada vez menos o conteúdo ou sentido dos fenômenos, a consideração de sua objetividade; o mundo é vivido como conjunto de sensações fluídas e em trânsito, no qual toda a presença objetiva tende a se dissolver no elemento líquido do movimento.

Contrariamente ao ecumenismo liberal, bem intencionado e cheio de bom-mocismo defendido por Pierre Levy[60], a crescente imposição da idéia de hipertexto e sua circulação pelas redes de computadores resulta em que, paulatinamente, vai deixando de haver "diferenciação entre as diversas formas de conhecimentos. Todas circulam e se articulam livremente: pensamentos mágicos, intuitivos, o senso comum, o conhecimento disciplinar, as formulações teóricas mais abstratas oriundas das análises e dos aprofundamentos científicos a que a pessoa tem alcance": trata-se, diríamos, do pandemônio[61].

Os estudos de comunicação, enquantoem sua expressão, tendem, segundo cremos, a seguir esse padrão, a esse pensamento que está passando a imperar na cultura e que, privilegiando o movimento, a velocidade, a

---

[60] Lévy, Pierre: *Cibercultura*. Rio de Janeiro: 34, 1999.
[61] Coletivo NTC: *Pensar - pulsar: cultura comunicacional, tecnologia e velocidade*. São Paulo: Brasil, 1996, p. 404.

colagem e o fluxo das sensações, em detrimento do conteúdo e sentido das idéias, torna sempre mais difícil, senão inviabiliza, qualquer reflexão de natureza objetiva sobre a existência, incluindo os supostos objetos da comunicação. A literatura mais exigente sobre o assunto nos sugere há muito razões para pensar que, criando uma segunda natureza mais plena e acabada, é certo, as tecnologias informacionais, embora "nos liberem das adversidades da vida cotidiana, todavia estão nos levando a ter uma relação cada vez mais desengajada no comércio corporal e qualificado que temos com a realidade"[62].

Deixando de lado por motivo de espaço e nos faltar a necessária capacidade de reflexão, vários outros pontos que poderiam ser citados em correlação com essa hipótese, desejamos observar apenas que, – se a cibercultura que nasce diante dos nossos olhos de fato carrega consigo, isto é, como cultura, mais do que como princípio epistemológico, tal possibilidade, – talvez seja chegada a hora de começar menos a repensar o problema do objeto dos estudos de comunicação do que pensar a comunicação como sinal ou indício da eclosão de um mundo em que o homem como figura e, portanto, objeto, já não está mais em questão e que como tal não será um mundo fácil de ser vivido por todos aqueles que desejarem continuar sustentando ingenuamente, isto é, sem pena, essa pretensão.

Supondo a admissão dessas premissas, podemos concluir que, concordando ou não, desperdiçam seu tempo os que pretendem, kantianamente, legislar sobre os objetos da comunicação. Válida por princípio, como o é ainda, essa idéia de legislação epistêmica foi também

---

[62] Borgmann, Albert: *Technology and the character of contemporary life*. Chicago: Chicago Univ. press, 1984, p. 151. Cf. Robert Kurz: A ignorância da sociedade do conhecimento. In *Folha de São Paulo*, caderno "Mais", 13/01/2002, p. 14-15.

ideologia: as práticas de construção do objeto do saber sempre estiveram em tensão, às vezes muito negativa, com seu ideal regulatório. Agora que vivemos em um mundo onde as idéias se tornaram bens de consumo e a ideologia dominante se apoia na imagem de uma vida sem ideais, isso contudo caducou quase de todo social e historicamente.

Ninguém de são juízo endossará teoricamente essa viragem do saber, na medida em que, como tal, pessoa desse tipo jamais aceitou a autonomia epistemológica dos estudos de mídia: isto é, a soberania epistêmica de uma ciência *da* comunicação. Epistemologia da comunicação, soube-se sempre, é uma contradição em termos, além de um anacronismo, se pensarmos que, via as novas tecnologias, ocorre diante dos nossos olhos, sem que tenhamos de ver necessariamente, o ultrapassamento histórico da epistemologia tanto quanto uma espécie de vitória da comunicação sobre o conhecimento.

Contudo conviria que esse sujeito não fechasse os olhos e que pudesse ver com clareza e atitude crítica esses acontecimentos de natureza epocal, se é para continuar pensando bem e sem dogmatismo, ou seja, com interesse na liberdade e independência intelectual, o chamado campo de estudos da comunicação.

## 3. Sociabilidade virtual, Subjetivismo moderno e Informática de comunicação

Desde Descartes, a subjetividade humana (sabemos com certeza se não há outras?) vem sendo entendida como uma substância pensante, caracterizada pela constância, unidade e isolamento, a qual se oporiam o corpo e o mundo. A concepção do homem como parte de um todo mais amplo, responsável pela formação de sua identidade desde fora, em vigor há mais de três milênios, começou a ser abandonada. Desenvolveu-se a consciência de possuirmos um eu separado e distinto, formado desde dentro, a partir do confronto com os outros seres e pessoas.  Falando noutros termos, perante a categoria relacional da pessoa emergiu pouco a pouco a visão do homem como sujeito portador de uma identidade individual [1].

Simmel foi um dos primeiros ema tomar consciência desse fato como duro desafio ao homem moderno ainda no início do século XX. Conforme ele nota, acontece de fato que, moralmente:

> Os principais problemas da vida na época moderna se movem essencialmente em torno do conceito de individualidade; como se pode assegurar sua autonomia perante os poderes ou os direitos da natureza e da sociedade, ou como essas devem por sua vez lhe ser subordinadas, é

[1] Taylor, Charles: *Sources of the Self*. Harvard: Harvard Univ. Press,  1989, p. 143-176. Cf. Morris, Brian. *Anthropology of the self*. Londres: Pluto, 1994.

> algo que, no fundo, pode ser sentido em todas as suas combinações e proporções por nosso pensamento. [2]

Os recentíssimos progressos tecnológicos verificados com o aparecimento das máquinas geradoras de realidade virtual (simulação) e das redes de interação telemáticas estimularam o surgimento de uma reflexão teórica em que essas questões e seus pressupostos passaram a ser profundamente questionados.

Na Internet, as pessoas estariam descobrindo a possibilidade de construirndo suas identidades se ajustando às outras. A tecnologia conteria o poder de transcender a consciência solipsiística, que funda o conceito moderno de sujeito. O processo em que ele se formava é descentrado, no momento em que os recursos com que se modela a ação cultural são pouco a pouco democratizados.

Para seus porta-vozes, as tecnologias de comunicação vêm com efeito promovendo uma multiplicação de contatos e conhecimentos cujo resultado principal, socialmente falando, é a paulatina mudança nas concepções vigentes sobre como se estrutura e funciona nossa subjetividade.

O desenvolvimento dos modernos mecanismos tecnológicos de interação e o surgimento de uma esfera pública virtual projetaram-nas em uma segunda fase, em que se vê caducar o conhecido esquema comunicador – mensagem – receptor[3]. Os participantes começam a transcender essa oposição, tornando-se usuários interagentes de redes abertas e sem centro, nas quais "os

---

[2] Simmel, Georg: *Kant (sedici lezioni berlinese)*. 2ª ed. Milão: Unicopli, 1999, p. 261. Cf. Deena & Michael Weinstein: Simmel and the theory of postmodern society. In Bryan Turner (org.): *Theories of modernity and postmodernity*. Londres: Sage, 1990.

[3] Sfez, Lucien: *Critique de la communication*. Paris: Seuil, 1993, p. 192.

sujeitos se tornam cada vez mais instáveis, múltiplos e difusos" [4]. As fantasias tecnológicas pretendem que "o mundo será formado por indivíduos capazes de se multiplicar através de aparelhos portáteis e interconectados em espaços relacionais por redes estelares de satélites e redes terrestres de fibra ótica"[5].

As cogitações sobre os possíveis modos de ser do homem feitas pelos filósofos, poetas e artistas do passado estão perdendo o caráter fantasioso. Através da máquina, começamos a viver situações em que não apenas o referido eu tornou-se múltiplo, fluido e aberto mas, além disso, está surgindo uma nova forma de identidade. A sociedade cibernetizada permite a refração da personalidade em múltiplos eus e radicaliza as possibilidades de emprego da ficção no comércio cotidiano. As pessoas estariam passando a ter chances de, virtualmente, trocarem de sexo, modificarem a idade e assumirem novos papéis e identidades.

> No tempo real do ciberespaço, oferecem-se ao indivíduo mais possibilidades: a identidade torna-se fragmentada quando convertemos o que somos de múltiplas maneiras. Como construímos e reconstruímos o eu depende muito do crescente número de pessoas que encontramos e de como elas nos respondem. Se alguém pretende participar satisfatoriamente do corpo de uma comunidade virtual, possuir vários eus não é apenas possível mas necessário: algo inevitavelmente ditado pela tecnologia. [6]

---

[4] Poster, Mark: *The second media age*. Londres: Polity, 1995, p. 32-33.
[5] Ehrenberg, Alain. *L'individu incertain*. Paris: Hachette, 1999, p. 284.
[6] Lipton, Mark. “Forgetting the body: cybersex and identity”. In Strate, L; Jacobson, R; Gibson, S. (Orgs.): *Communication and cyberspace*. Cresskill (NJ): Hampton, 1996, p. 343.

A televisão pôs um pântano em movimento ao colocar a nossa consciência um número cada vez mais amplo e variado de estilos de vida, maneirismos, sentimentos, papéis e pensamentos. Rapidamente, o veículo multiplicou nossas possibilidades de sermos outros, de sermos diferentes do que nos tornamos, mostrando-nos imagens mais ou menos realistas das mais variadas formas de experiência humana. Deslocando seu centro em múltiplas direções, a televisão procedeu, noutros termos, a uma desterritorialização generalizada da subjetividade do conjunto da população.

Os princípios de simulação e interação que vêm se impondo às tecnologias do espírito no último decênio radicalizaram essa situação, possibilitando-nos não apenas ver mas, avançando, participar, ainda que virtualmente, da criação e recriação da totalidade da experiência humana. A sociabilidade virtual engendrada pela televisão convencional permitia-nos assistir aos acontecimentos. As máquinas criadoras de realidade virtual, sejam câmaras de simulação, videogames ou salas de conversação ciberespaciais, levam-nos mais longe, possibilitando que, no limite, nos tornemos seus protagonistas.

> A experiência tecnológica do *cyberspace* convalida para si um sentido próprio de virtual na medida em que cada usuário teleinteragente intervém, desliza, trafega na virtualidade do outro, quer dizer, à sombra de sua miragem objetiva, de seu espectro, que circula na estrutura virtual 'cavada' no vácuo eletromagnético das elásticas infovias.[7]

---

[7] Trivinho, Eugênio: *Redes - obliterações no fim de século*. São Paulo: Fapesp / Annablume, 1998, p. 126.

Marc Guillaume estudou com pioneirismo esse fenômeno, ressalvando acertadamente porém que os maquinismos logotécnicos e interativos não têm vida própria: representam fatores que radicalizam uma tendência social mais profunda. No entanto, o pensador não deixa de concordar com a hipótese de que esses mecanismos de comunicação e ficcionalização do social "promovem uma espécie de elisão do sujeito, o seu desvanecimento parcial em um jogo indefinido de identidades flutuantes". Em última instância, verifica-se que, por sua causa, "a posição de sujeito individual, essa invenção recente, parece destinada a ter um fim muito próximo" [8].

As concepções acerca do eu criadas por românticos e liberais estão caindo em desuso, caducando, assim como as relações sociais que elas apoiavam, na medida em que as tecnologias emergentes saturam-nos com uma variedade de estilos de vida e imagens que tende a nos privar de centro, seja ele o do eu racional, seja ele o do eu autêntico. Os propósitos sociais que eram atendidos pela crença em tais conceitos estão se tornando difíceis de estabelecer num contexto em que

> A credibilidade no mundo interior é colocada sob suspeita, a existência de um centro subjetivo no ser é problemática, e as instituições que se justificavam por essas premissas são sujeitas a uma análise crítica. [9]

Em síntese, o resultado combinado desse processo seria nosso ingresso em um mundo no qual nós já não vivemos um sentimento seguro de possuir um eu e no qual há cada vez mais dúvida sobre a suposta existência

---

[8] Guillaume, Marc: *La contagion des passions*. Paris: Plon, 1989, p. 82.
[9] Gergen, Kenneth: Technology and the self. In Grodin, D. & Lindlof, T. (Editores): *Constructing the self in a mediated world*. Thousand Oaks: Sage, 1996, p. 135.

de uma identidade individual bem delimitada. Primeiro a Internet promove uma colonização da linguagem cotidiana, que condiciona o processo de formação da consciência de um número sempre crescente de indivíduos. Através desse e outros processos, todavia acaba estimulando ou favorecendo uma pluralização do eu em escala e força que, no limite, arrisca ou condena ao desaparecimento pelo menos este tipo de identidade.

> [No limite] O Internauta que se percebe como máquina viva e pensante todavia chega a suspeitar que é prisioneiro em um corpo cujas possibilidades são terrivelmente limitadas, passando a sonhar em se fundir com a máquina, de nela se dissolver, a fim de não mais se submeter à necessidade trivial de comer, beber, dormir e de cuidar de um corpo que o lembra a todo o momento de seus limites individuais: sua hibridação com a máquina, se fosse um dia possível, resolveria seu problema. [10]

## 3.1 Cibercultura e problematização da subjetividade

O presente capítulo se propõe a colocar em questão as teses que preparam e de certo modo nutrem esse último extremismo histórico e ontológico, cujas origens, defendemos em estudo anterior, podem ser buscadas em parte no pensamento nietzscheano. O desenvolvimento das máquinas criadoras de realidade artificial e interação à distância tem ensejado

[10] Le Breton, David: *L'Adieu au corps*. Paris: Métailié, 1999, p. 199. Cf. Jan Fernback: *The individual within the collective*. In Steven Jones (org.): *Virtual cultures*. Thousand Oaks (CA): Sage, 1997. Veja ainda Nigel Thrift (org.): *Mapping the subject*. Londres: Routldege,1999.

um ressurgimento do determinismo tecnológico como paradigma de explicação da cultura e comunicação que, será nossa sugestão, não passa sem polêmica.

Baseando-nos em dados de alguns relatos de pesquisa recentes, trata-se pois, no que segue, de (1) levantar, ainda que brevemente, alguns tópicos relativizadores dessa abordagem; e de (2) assinalar alguns problemas presentes nas teorias que, surgindo em reação aos excessos do discurso pós-modernista sobre as comunicações, não obstante reconhecem a necessidade e validade de enfrentar as questões que esse coloca a respeito do destino da subjetividade na era das novas tecnologias de comunicação.

A perspectiva metodológica em que se situa o trabalho culmina até certo ponto a linha de estudo conduzida até agora ao longo do volume, se admitido que uma abordagem ao mesmo tempo crítica, histórica e interpretativa de ampla abrangência dos temas tratados mereça ser chamada de antropologia da cibercultura. A expressão não é a de nossa preferência, mas vem a ser útil no momento em que, por seu intermédio, podemos pelo menos apontar para uma reflexão de ordem metodológica sobre a natureza da investigação nestas páginas conduzida[11].

Partindo da reconstrução de alguns pressupostos históricos mais amplos e da reflexão crítica sobre sua mediação filosófica, pretendeu-se nos textos anteriores examinar criticamente algumas das postulações feitas em relação à cibercultura pelos intérpretes interessados em pensar as questões do sujeito e

---

[11] Cf. Hakken, David: Cyborgs @ Cyberspace ? Nova York: Routledge, 1999. Contraponto (equivocado, cremos) à abordagem deste autor é a de Arturo Escobar: Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. In Sardar, Z. & Ravetz, J, (orgs.): Cyberfutures. Nova York: City Univ. of New York, 1997. Cf. Steve Jones (org.): Doing Internet Research. Londres: Sage, 1999.

do objeto no âmbito das novas tecnologias de comunicação. Agora se trata-se de retomar o ponto inicial meditando com a mesma atitude sobre os materiais colhidos por algumas pesquisas de etnografia on-line, seguindo-se aqui a sugestão de que, baseando-se em elementos empíricos e históricos, é possível "separar o que pode ser dito de maneira razoável... do enorme nonsense que existe em relação a esse assunto" (idem, p. 225).

A cibercultura sabida e compreensivelmente vem ensejando a disseminação de uma formidável retórica celebratória, de natureza propagandística, que uma vez notada todavia deve ser levada a sério, por ser sintoma de um processo mais amplo e profundo que, esse sim, está a exigir uma análise crítica rigorosa e intransigente acerca de seu significado. Nesse esforço, o elemento diferencial não são as fontes dos materiais sob análise, nem os métodos empregados para sua coleta. O principal é a capacidade de resistir às exigências de renuncia à reflexão em favor das imagens com que agora se apoia e move nossa época e a vontade de pensar de maneira crítica e independente os problemas que ela coloca aos contemporâneos e à humanidade histórica.

Kenneth Gergen pode nos servir de primeiro interlocutor nessa tarefa, visto que sua obra sobre o eu pós-moderno tornou-se, com o passar do tempo, uma referência seminal da discussão sobre a sorte do sujeito na era da cultura tecnológica. O autor é estratégico para o seu esclarecimento. Durante as últimas décadas, verificou-se que aos problemas criados pelo paradigma do sujeito tenta se impor um pensamento fundado na linguagem: cada vez

mais, "as filosofias da consciência dão lugar [teoricamente] às práticas de comunicação orientadas por exigências de validade"[12], diz Hélène Védryne.

Em *The saturated self*, Gergen radicaliza as conclusões possíveis de tirar desse giro, desenvolvendo a hipótese de que as tecnologias de comunicação puseram em movimento um processo cujo resultado é a virtual erosão da noção de eu (self *self*) e a concomitante disseminação da consciência de que a identidade individual é criada e recriada através de nossos relacionamentos. O sujeito tende neste contexto a ser redefinido em termos relacionais, de modo que, no futuro, "as relações (sociais) passarão a ocupar a posição central que teve o eu individual durante os últimos séculos da história ocidental" [13].

O primeiro passo ocorreu, segundo o autor, quando o indivíduo descolou seu eu dos papéis sociais, passando a manipulá-los de acordo com seus interesses egoístas: trata-se de um estágio dominado pelo que ele chamou de manipulação estratégica. O segundo surgiu com a perda de limites provocada por essa prática e sua extensão para todas as esferas da vida. Através desse processo o indivíduo se transforma mais e mais em pastiche. No final, acontece que a sociabilidade surgida com a multiplicação de contextos vitais dessa espécie dá lugar a um eu relacional: então, o indivíduo

---

[12] Védrine, Hélène: *Le sujet éclaté*. Paris: LGF, 2000, p. 181-182.
[13] Gergen, Kenneth: *The saturated self*. Nova York: Basic Books, 1991, p. 146-147. Referindo-nos às teses desse autor circulamos por um ponto branco da teoria da pessoa com que, no paradigma comunicacional de tipo habermasiano (Jürgen Habermas: *Pensamento pós-metafísico*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1990) pretende-se superar a figura do sujeito, sem no entanto enfrentar as questões, postas por aquelas, sobre as novas tecnologias de comunicação, ainda que, no final, relativizando suas pretensões, não se endosse por sua vez as proposições de conteúdo histórico mais contemporâneo do paradigma comunicacional.

desenvolve a consciência de que seu eu é uma ilusão e ele mesmo não é mais do que a soma de suas relações com os outros.

> Os estágios iniciais dessa consciência culminam com o sentimento do eu ser um artista social que manipula imagens para atingir seus objetivos. Na medida em que, assim, a categoria do eu real continua a fugir de vistas, ocorre porém a aquisição de uma personalidade semelhante a um pastiche. Contradição e coerência deixam de importar, já que se tira prazer da expansão das possibilidades de ser em um mundo socialmente saturado. Finalmente, erodidas as distinções entre o real e o forjado, o estilo e a substância, o conceito de eu individual deixa de ser inteligível, chegando-se ao ponto em que se está preparado para a nova realidade dos relacionamentos (idem, p. 147).

Aparentemente, Gergen pretende firmar nessa passagem três pontos:

1. "Passamos a perceber que quem e o que somos não é tanto o efeito de nossa *essência individual* (sentimentos reais, crenças profundas e coisas do tipo) mas da maneira como somos construídos nos diversos grupos sociais."

2. "[Doravante] não podemos mais determinar com segurança o que é ser um tipo específico de indivíduo (*person*) – homem ou mulher – ou mesmo o que é ser o próprio indivíduo (*person*)."

3. "[Na pós-modernidade,] começa a se apagar a noção de eu (*the category of self*)" (ibidem, p. 171).

Segundo Michel Maffesoli, autor que evita o determinismo tecnológico, ocorreria, nessa era, que "o indivíduo [enfim] importa menos do que a *pessoa*"[14]. Para Gergen e outros, inclusive essa mediação tende a sair do proscênio societário. As concepções tradicionais da identidade estariam evaporando. A figura do indivíduo está, antes de tudo, se dissolvendo no elemento eletrônico, mais do que social, do fluído, do movimento e do heterogêneo, tornando-se simples unidade dos arranjos relacionais firmados no ciberespaço.

A revisão da literatura em que essas teses pretendem encontrar suporte empírico e a reflexão crítica sobre suas premissas teóricas fornecem-nos, segundo nosso modo de ver, elementos para não somente problematizar essa idéia de que a pluralização dos contextos de vida em curso hoje em dia resulta na supressão da noção convencional de eu como ir além. Permite-nos pensar se o que ocorre não é, antes, o oposto: o reforço da consciência do indivíduo constituir esse eu, o fortalecimento social da sensação de que esse eu corresponde ao sujeito da consciência concebido pela filosofia idealista moderna.

Teoricamente, podemos conceber com boas razões a hipótese de que a manipulação estratégica e a identidade pastiche, que, no limite, resultam da cultura moderna, não são seguidos pelo aparecimento da consciência relacional. A liquefação do indivíduo na realidade virtual é ideologia, aparência socialmente necessária. Em última instância, o sujeito protéeico que nela se expressa ainda é um sujeito que pensa em si mesmo como um eu livre, distinto e separado da estrutura societária.

---

[14] Maffesoli, Michel: *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense, 1987, p. 41.

As ciências sociais se baseiam no pressuposto de que o homem é um ser social. O reconhecimento científico-social de que a figura do indivíduo é um produto histórico, resultante de processos de interação e poder, contudo não tem o poder de quebrar o conceito metafísico do sujeito, porque esse é uma abstração real, produzida por fatores sociais de peso muito maior do que o do conhecimento sociológico.

O supracitado conceito, encarnado por nós no sentimento de possuirmos um eu focal, distinto e separado, possui raízes sociais e, por isso, não pode ser liquidado por decreto epistemológico. Raciocínios teóricos não têm o poder de suprimir ficções sociais, na medida em que essas são necessárias como condições da práxis dominante. Provocam abalo e começam a modelar um novo imaginário, mas seu destino não deve ser deduzido mecanicamente. Somente a história poderá mostrar se, uma vez abolidos os fatores que as engendraram, elas virão a desaparecer do proscênio societário.

Robert Jay Lifton é, nesse aspecto, um dos poucos teóricos atuais a defender que o sujeito protéeico, por ele pensado ainda nos anos 60, não conduz à supressão do eu, no sentido de uma fragmentação que, no limite, conduziria à perda de coerência entre suas partes. Para ele, a figura do eu proteéico "supõe [antes] a procura de autenticidade e significado [individual], [continua a supor] uma interrogação sobre a forma de existência do eu próprio"[15].

Seguindo essa hipótese, sustentaremos que apesar de todos os esforços no sentido oposto que surgem em conexão com seu progresso, a tecnificação da

---

[15] Lifton, Robert: *The protean self.* Nova York, Basic Books, 1993, p. 9.

cultura não suprime, antes reforça, o sentimento reificado do eu como algo que pode ser localizado dentro dos indivíduos. A sociabilidade tecnológica não é, pelo menos ainda, um estimulador para as pessoas se entenderem, ainda que em parte o sejam, como seres relacionais, conforme percebeu pioneiramente um de seus primeiros teóricos, Georg Simmel.

Simmel não chegou a elaborar o conceito de cultura tecnológica, mas foi um dos primeiros a perceber como o princípio da máquina começou a suplantar o projeto humanista e a se tornar um valor universal. Para ele, a modernidade tende a ser palco, no futuro, de uma espécie de tragédia, cuja raiz é o crescente predomínio dos meios sobre os fins, das técnicas sobre os valores transcendentais.

> O espantoso crescimento em extensão e intensidade da técnica moderna, que não se restringe às esferas puramente materiais, prende-nos em uma rede de meios e meios de meios que nos desvia dos fins que julgamos específicos e definitivos, através de um número cada vez maior de instâncias intermediárias.

A pretendida formação do indivíduo, cogitada no início da era moderna, continua a pensador, tornou-se presa da fragmentação que desejava evitar e, assim, incapaz de estancar o crescente esvaziamento valorativo da subjetividade.

> As figuras objetivas nas quais se encarnou [sua] vida criadora e que, em seguida, são retomadas pela alma com vistas a sua cultivação desenvolvem-se de uma maneira autônoma, determinada por condições objetivas. Os sujeitos se deixam levar pela velocidade e o conteúdo da evolução das indústrias e das ciências, das artes e das organizações, contrariando ou sendo indiferentes às

> exigências que deveriam fazer à (a si?) mesmos para poderem se cultivar, para obter seu próprio aperfeiçoamento. [16]

Conforme observado pelo pensador ainda no começo do século passado, o indivíduo, todavia, resiste a ser nivelado pela técnica da vida moderna, procurando manter sua subjetividade no caminho que sua consciência aprendeu a trilhar neste mesmo contexto. Argutamente, ele percebeu que a tecnificação cada vez mais radical das várias esferas da vida leva à dispersão do sujeito tanto quanto à tomada de consciência dessa condição (de ser sujeito) por parte do indivíduo, embora não tenha relacionado o processo com a crise de identidade que tem lugar na época moderna: os fenômenos têm a mesma fonte e compõe lados opostos de um único e mesmo processo.

Georg Simmel, noutros termos, não caiu no jogo fácil de aceitar o perspectivismo com o qual se pode pensar em ligar a experiência contemporânea das redes com a filosofia de Nietzsche. A fragmentação da cultura moderna foi vista por ele como ambivalente, porque se, por um lado, ela é um fator favorável à dissolução do eu, de outro, ela também estimula a procura de sua síntese transcendental por um contigente cada vez maior da população [17].

Em *Filosofia do Dinheiro* (1900), o pensador observara que o fracionamento das atividades sociais e o emprego de meios técnicos em cada uma delas, promovidos pela economia de mercado, conduzem à desintegração da personalidade nos papéis exigidos por cada situação,

---

[16] Simmel, Georg: *Philosophie de la modernrité*. Paris: Payot, 1992, p. 272-73.
[17] Cf. Francisco Rüdiger: Simmel e a tragédia da cultura na era tecnológica. In *Intexto* Vol. 4 (1-18) 1999 (www.ilea.ufrgs.br). Cf. Stanley, Manfred: *The technological conscience*. Nova York: Free Press, 1978.

dispensando as faculdades e fatores que, desnecessárias no caso, reunidas configuram o conceito mais vasto de personalidade[18].

Entretanto, continua, precisamos observar igualmente que essa desintegração da subjetividade também resulta nessa era em um redirecionamento do indivíduo para seus próprios recursos e habilidades, tendo em vista a necessidade dele se deslocar entre esses âmbitos, e isso tende a torná-lo mais consciente de si mesmo do que o seria numa situação marcada por um menor grau de relacionamentos[19].

Karl Marx havia notado nos *Manuscritos de Paris* que "o homem é o eu", a consciência de si como sujeito, mas esse não é dado: "é o homem concebido em abstrato e produzido pela abstração", dentro de condições históricas determinadas, particularmente as associadas com o desenvolvimento do capitalismo[20]. Simmel retomou essa idéia, ainda que sem a conhecer, explicando que essa consciência é favorecida pela economia mercantil, porque, como ele diz, a desvinculação de toda relação orgânica com a realidade exterior e o sentimento de que nos opomos-nos a essa realidade como um eu último e irredutível coincidem com o conceito idealista de sujeito[21].

Em *Sociologia: estudos sobre las formas de socialização* (1908), encontra-se uma passagem que fornece explicação bem detalhada para o ponto. O pensador observa aí que, conforme o homem passa a circular e

---

[18] Simmel, Georg: *Philosophy of money*, Londres: Routledge, 1990, p. 296. Cf. Watier, Paul: Simmel and the image of individuality. In *Current sociology* 41 (2): 69-75, 1993.
[19] Simmel, op. cit., p. 303.
[20] Marx, Karl: *Manuscritos económico-filosóficos*. México: FCE, 1962, p. 185. Cf. Adorno, Theodor, *Consignas*. Buenos Aires: Amorrortu, 1973, p. 143-158.
[21] Simmel, Georg: *Sociología - ensayos sobre las formas de socialización*. Madri: Alianza, 1987, p. 792-793.

conviver em mais de um coletivo social, abre-se um maior espaço para desenvolver sua individualidade. A pertença a um coletivo bem definido tende a limitar a liberdade pessoal e, assim, as peculiaridades do indivíduo. As manifestações individuais transcorrem de acordo com os padrões ditados de fora e engajam o conjunto de sua personalidade. A pessoa que deseja se destacar precisa entregar o todo de seu eu a uma causa que não tem origem nesse eu mas nas decisões de sua coletividade.

A civilização moderna, contrariamente, estimula o florescimento do individualismo, da consciência de ser um eu, porque à criação de várias esferas de vida corresponde uma maior liberdade do indivíduo. A fragmentação da sociedade em vários círculos exige cada vez menos de sua personalidade total, resulta em menor cuidado externo do conjunto, permitindo-lhe perceber mais a si mesmo. A multiplicação dos círculos sociais faz com que se afrouxem os vínculos sociais com cada grupo e se evidencie o caráter separado e único de cada indivíduo.

> Em diversos sentidos, a natureza humana e as circunstâncias sociais estão dispostas de tal maneira que, quando as relações do indivíduo ultrapassam determinada extensão, ele passa a se ater mais a si mesmo. Não se trata apenas de uma extensão puramente quantitativa do círculo, que, por si só, tende a reduzir a um mínimo o interesse pessoal por cada um de seus membros, mas também da variedade e qualidade, que impedem que o interesse se fixe parcialmente em um ponto determinado, fazendo com que o egoísmo surja como resultado lógico da correlata paralisação de tantas pretensões incompatíveis. (idem, p. 793)

O sentimento de constituir um eu individual, uma personalidade separada e única, aumenta de acordo com a velocidade, intensidade e variedade das

mudanças com que o homem se defronta. A permanência precisa da mudança para ser concebida. Destarte, quanto mais diversas e mais fortes forem essas experiências, mais forte o homem se sentirá como um ego, mais o eu aparecerá como centro imóvel ou fundamento da identidade individual.

> Devido ao seu caráter de massa, à variedade incessante, à igualação das incontáveis qualidades conservadas até agora, ninguém negará que o estilo de vida moderno produziu enormes nivelamentos na forma pessoal de vida. Entretanto, precisamos reconhecer também as correntes contrárias que, apesar disso, podem se ver contidas e desviadas do ponto de vista de seu efeito total aparente. [O fato porém é que] a vida em círculo amplo e a relação com ele desenvolvem em maior grau a consciência da personalidade do que a vida em um círculo estreito (loc. cit.).

A consciência de si como sujeito transcendental, como sendo um eu, como algo que está além das peculiaridades individuais, nasce com a percepção da diferença entre essas peculiaridades e a subjetividade em que elas se alojam, com a percepção de que essas peculiaridades não têm ligação direta com o eu, podendo ser por ele manipuladas, até certo ponto, livremente.

Nas sociedades pré-modernas, a subjetividade está, por assim dizer, fundida com os sentimentos, experiências e impressões externas da coletividade. A existência é geralmente vivida como espera ou motivo de contemplação. O fracionamento da alma e o sentimento de vazio interior são praticamente nulos, porque ela é preenchida com os conteúdos da cultura como uma unidade. A consciência de si não se separa dos papéis que lhe

confere a coletividade, e as expressões individuais se restringem à maximização das possibilidades contidas nesses papéis.

A desintegração das estruturas holísticas significa, ao contrário, a possibilidade de o eu aparecer à consciência como ponto fixo e abstrato, em relação ao qual se sucedem os acontecimentos; constitui uma condição histórica para o desenvolvimento da consciência transcendental porque

> Os estímulos sentimentais, que têm particular importância para produzir a consciência subjetiva do eu [o sujeito da consciência], se dão ali onde o indivíduo muito diferenciado convive com outros indivíduos muito diferenciados também, produzindo-se então comparações, roçares, relações especializadas, uma multidão de reações que, em círculos estreitos e indiferenciados, permanecem latentes, enquanto aqui provocam o sentimento do eu como o absolutamente próprio justamente por sua abundância e divergência (idem, p. 795).

Conforme vimos acima, a tragédia da cultura provém da crescente dificuldade que esse indivíduo encontra de desenvolver o caráter único de seu eu evidenciado com o processo histórico que dá origem a essa consciência, tanto quanto à supracitada dificuldade. O posicionamento do indivíduo no centro de diversos círculos, cada qual com sua legalidade e exigências, resulta, por exemplo, em um aumento dos conflitos interiores, mas por outro lado pode ser visto como mais um fator responsável pela crescente abstração do sujeito que tem lugar em nossa civilização.

"O conflito de deveres, enquanto fenômeno típico, é produto de uma evolução superior e diferenciada, do confronto de interesses e responsabilidades do indivíduo com formas sociais, religiosas, intelectuais e profissionais em contínuo progresso e variação": seu resultado é uma

situação na qual "os interesses autônomos da vida procuram dominar um eu cada vez mais livre e autônomo"[22].

Deixando de lado o caráter pouco crítico da última afirmação do pensador, verifica-se de fato que, atualmente, a possibilidade de desenvolver harmoniosamente o conjunto da personalidade peculiar e distinta, satisfazer o ideal de uma cultura individualista, sucumbe ao subjetivismo, o princípio de expressão do eu baseado (ideologicamente) na arbitrariedade: nenhum costume ou modo de ser possui valor absoluto e, por isso, o fundamento para adoção de um ou outro se torna cada vez mais singular e arbitrário.

> O subjetivismo individual da vida moderna, sua arbitrariedade desregrada, não é outra coisa que a expressão do fato de que esta cultura das coisas, das instituições, de pensamentos objetivos, indescritivelmente extensa, complicada e refinada, arrebata ao indivíduo particular a relação interna unitária com o todo da cultura e remete esse todo de volta a si mesma [ao invés da consciência individual].[23]

Resumindo, Simmel viu a modernidade como uma totalidade cujas várias facetas só se mantêm juntas – subjetivamente – no plano do interesse egoísta e da consciência transcendental. A crescente divisão da realidade histórica e natural em diversas esferas autônomas é correlata ao florescimento do sentimento de liberdade e à redução do eu à faculdade abstrata de desejar (vontade). O pensador não descarta a hipótese de o eu entrar em colapso mas, em sua visão, o fenômeno dominante é antes o realçamento da

---

[22] Simmel, Georg: *I problema fundamentali dessa filosofia*. Bari: Laterza, 1996, p. 114-115.

[23] Simmel, Georg: *El individuo y la libertad*, p. 129-130. Birgitta Nedelman examina a conexão deste problema com o da tragédia da cultura em "Individualization, exaggeration, paralysation". In *Theory, culture & Society* 3 (169-193) 1991.

consciência transcendental: é isso que está na raiz da experiência cultural do homem contemporâneo.

## 3.2. Análise dos relatos de etnografia virtual

Conforme os próprios escritos simmelianos deixam ver, o processo de descentramento do sujeito que vem tendo lugar em nossa cultura há cerca de um século produziu um abalo em seu movimento de posição na práxis cotidiana, tanto quanto em sua reflexão teórica. A categoria do sujeito perdeu muito de sua autonomia relativa, em virtude da dispersão por que passa na sociedade contemporânea. A fragmentação das identidades sociais promovida pelo racionalismo técnico-mercantil todavia não leva à perda do sentido em ser um eu, porque esse processo não é mecânico, sendo antes mediado por essa forma de consciência.

"A Internet contribuiu para nos fazer pensar a identidade em termos de multiplicidade", mas isso não significa que as experiências virtuais estão subvertendo a noção de eu essencial porque, como diz a própria autora do enunciado, na rede, "as pessoas são capazes de construir um eu ao flertar com muitos eus"[24]. O conceito de eu singular e interior é posto em questão, mas isso não quer dizer que se dissolva. Conservando alguma referência às circunstâncias históricas e sociológicas que permitem entender o fato, não passa por alto o ponto quem nota que as tecnologias de comunicação possuem um sentido individualista muito mais do que comunitário.

---

[24] Turkle, Sherry: *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997, p. 235.

Guillaume, por exemplo, fala da ascensão da conduta comutativa, no sentido de que se torna cada vez mais fácil a cada um se desvincular dos laços sociais sem interesse para o indivíduo. O cibernauta corporifica o homem do ressentimento, visto que procura viver apenas de acordo com suas inclinações, desligar-se sem riscos e, no limite, permanecer isolado durante o tempo que for conveniente[25]. A tendência do século vindouro, por isso, parece que é uma socialização cada vez mais tecida de indiferença, distância, insularidade e egoísmo, pontuada por relacionamentos breves e superficiais, ainda que eventualmente intensos. "Ao invés de se habitar uma comunidade, tender-se-á a um coabitar anônimo e anômico nos labirintos das redes [infonáuticas]" (idem, p. 28-29).

Na verdade, caberia pensar além e perguntar se, ainda que esse seja o caso, o crescente parcelamento da alma promovido pelas novas tecnologias virtualmente não conduz os indivíduos a uma maior conscientização desse eu; se a manipulação de papéis por elas estimulada, ao invés de criar um novo conceito de pessoa, não aprofunda o processo de abstração social do sujeito que está na base do niilismo contemporâneo; se, enfim, o ciberespaço, ao invés de um espaço de construção do sujeito relacional, não é, enquanto nova frente de lazer industrial, um elemento de potencialização da sociedade de comediantes da qual falava com tanta ambigüidade Nietzsche n´*A Gaia ciência* (1882).

A possibilidade das redes virtuais ensejarem projeções radicais, em que a personalidade experimenta uma dissociação, passando, dentro e fora dela, a se confundir com diversos personagens, que temem muitos estudiosos, sem dúvida é uma possibilidade que não pode ser descartada. A

---

[25] Guillaume, Marc: *Le contagion des passions*. Paris: Plon, 1989, p. 11-56.

expressão de certas idéias dificilmente confessáveis, porque ilícitas ou sem legitimidade, embora contenha um sentido terapêutico, também pode fomentar, segundo alguns analistas, uma espécie de esquizofrenia na cibercultura. O conhecimento de certos casos levou um deles a concluir que "o ciberespaço pode levar a experiência individual a tal grau de concentração que pessoas que em outras situações seriam racionais podem ser levadas ao abismo – sem perceber que cruzaram a linha, [porque] certas facetas dele tornam fácil o perder contato com a realidade"[26].

Aparentemente, a regra todavia não é essa: as redes são tão viciantes quanto a televisão, no sentido de que basta encontrar qualquer sucedâneo imediato mais interessante para as pessoas a porem para escanteio. O depoimento de um informante de uma pesquisa, ex-usuário de drogas, corrobora a hipótese de que, ao contrário de situações aparentadas, no espaço virtual a consciência só é alterada sob controle:

> Eu fiz experiências com drogas químicas alteradoras de consciência que possuem forte intensidade mas a falta de controle sobre seus efeitos é perturbadora. As experiências interativas e com jogos permitem criar o mesmo efeito até certo ponto, [com a vantagem de] serem muito mais acessíveis e muito menos exigentes e ameaçadoras. [27]

---

[26] Whittle, David: *Cyberspace*. Nova York: Freeman & Co., 1997, p. 193. Cf. Myron Orleans: Caught in the web. In Joseph Behar (org.): Mapping cyberspace. Albany (NY): Suny Press, 1997. Alluquere R. Stone: *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Canbridge (MA): MIT Press,1995, p. 45-81. Rigot, Phillipe: *Au-delà du virtuel*. Paris: L'Harmmathan, 2001, p. 130-132. Shapiro, M. e McDonald, R.: "I'am not a real doctor, but I play one in virtual reality". In Biocca, F. & Levy, M. (Editores): *Communication in the age of virtual reality*. Hillsdale (NJ): Lawrence Erlbaum, 1995, p. 323-345.

Relativamente ao ponto, conviria além disso evitar a tentação de atribuir fatos do tipo à tecnologia. Lembremos que Fernando Pessoa não precisava de um computador para viver intensamente vários personagens, sem ser tomado como um doente dos nervos. Para não nos estendermos, observemos adicionalmente que os fenômenos de possessão, relacionada com a vontade de crer assinalada pelo pragmatismo do início do século, existiram muito tempo antes de surgirem as máquinas de simulação interativas.

Em segundo, conviria notar que o problema que vimos discutindo não se deixa entender nesse registro (o do patológico). A psicologia clínica tradicional costuma tratar a divisão do sujeito em múltiplas pessoas como uma patologia (multifrenia). Porém, não é essa, em tese, a situação que estamos lidando, quando o assunto é nossa aventura recém-iniciada com o espaço virtual. As pessoas, por suposto, se dividem em várias personagens, invertem relações de gênero, ficcionalizam o real, mas, em geral, não perdem o controle da situação. Os simpatizantes dos chamados movimentos tecno-pagãos, que incluem desde os freqüentadores de festas jovens até profissionais entendiados com a frieza da vida moderna, pretendem empregar os recursos computacionais para permitir a saída da prisão que, para eles, são seus egos, mas essa corrida em direção à tecnologia como magia arcaica nada tem de arcaico no sentido autêntico da expressão.

A pluralização do sujeito promovida pelas novas tecnologias é um fenômeno de possessão racionalizada. Os relatos de pesquisa à disposição sugerem que, no limite, pode haver regressão da ou mesmo dissociação da

---

[27] Apud Bromberg, H. "Are MUDs communities ?". In Rob Shields, *Cultures of Internet*, op. cit., p. 146. Confira o comentário correlato feito por Ken Hillis em *Digital Sensations* (Chappel Hill: North Carolina Univ. Press, 1999, p. 23-28.

personalidade. Porém, a regra não é essa, como vamos sugerir em seguida. A comparação com as experiências seculares com drogas seria, à primeira vista, mais promissora em termos de esclarecimento da problemática.

Henry Jenkins (MIT), por exemplo, afirmou que a realidade virtual será o bilhete de acesso para se fazer as "viagens" do futuro: será "um espaço alucinógeno que poderemos percorrer sem ressaca, que o corpo sentirá de maneira muito intensa, mas sem os riscos físicos das drogas: ela será uma droga sem produto químico"[28]. A postulação do autor da frase indica por si só os limites da comparação pretendida, mas também revela sem querer o fundo comum ou um elemento de ligação entre o consumo de lazer, o progresso técnico e a inclinação social à toxicomania da contemporaneidade.

De qualquer modo, permite reiterar que a volatização dos papéis decorrente da crescente desorganização das instituições não-econômicas promovida pelo capitalismo e o aparecimento das novas tecnologias de informação não excluem a hipótese da dissolução desse eu, a perda da consciência de si como sujeito com a qual sonhava Nietzsche. Conforme observado acima, a possibilidade, no entanto, deveria ser vista como uma patologia da era virtual, porque o território desse processo tende a se limitar ao lazer. O sentido profundo do fenômeno em foco, visto mais de perto, deveria ser entendido, por um lado, como divertimento relaxante e, por outro, como promovedor da condição de manipulador estratégico dos papéis

---

[28] Citado por Alain Ehrenberg, op. cit., p. 288, que se detém sobre essa faceta da nova tecnocultura. Maria Pini propõe elementos comparáveis para pensar esse tempo, embora não concordemos com sua análise, em "Peak practices: the production and regulation of ecstatic bodies" (In John Wood [org.]: *Virtual embodied*. Nova York: Routledge, 1999, p. 168-177).

que o indivíduo tem de assumir no sistema social vigente, qualquer que seja a sua dimensão.

A manipulação da identidade individual e a extensão com que se controla seu reconhecimento no ciberespaço não são muito distintas em grau do modo como as desenvolvemos na vida cotidiana, o que não deixa de surpreender alguns incautos[29], e se há mecanismos que podem dificultá-las neste território, também é preciso não esquecer que é bem menor a seriedade a ele ali devotada, em comparação com a realidade vivida .

Elizabeth Reid, por exemplo, faz correr muita tinta para provar que o ciberespaço não exclui relações de hierarquia, controle e poder, parecendo não saber que os grupos formados para participar de seus jogos reproduzem as estruturas sociais que conhecemos na vida real e, em especial, nas brincadeiras e jogos que o homem tem inventado desde a Antigüidade. Passando por alto toda a reflexão histórica e filosófica sobre o sentido cultural das atividades lúdicas criadas anteriormente, conclui ainda que os participantes tanto brincam com elas de modo a conquistar ou conferir popularidade junto aos mediadores que intervêm em auxílio aos necessitados, quanto "jogam com elas dentro de sistemas que estão sujeitos às injunções do poder e do privilégio".

Ocorre que, sendo jogos, eles tendem a ou não podem ser levados a sério de todo, quer contenham um sentido terapêutico, quer contenham um agenciamento de autoridade absolutista.

---

[29] Cf. Donatah, Judith: Identity and deception in the virtual community. In Marc Smith & Peter Kollock (orgs.): *Communities in cyberspace*. Londres: Routledge, 1999.

> Os Deuses de um MUD podem manipular uma manifestação virtual de um jogador da maneira que lhes agrada. Podem conferir-lhe novo forma, reconstrui-lo, remoldá-lo, destruí-lo. Do ponto de vista do universo lúdico, esses atos de poder são absolutos [30].

Diversos jogos com realidade virtual são por certo assim, mas por serem jogos são tanto rituais de poder quanto cenários em que se joga ou testam seus limites e possibilidades. A reprodução das relações de poder social existentes no mundo por esse contexto jamais é como no cotidiano, sob pena de não serem jogos, comportando pois sua eventual reversão ou mesmo, em alguns casos, sua subversão (idem, p. 119-120).

Hoje em dia, o problema real é que predomina como tendência social a manipulação subjetivista dos papéis culturais, e a expressão *jogo* empregada para defini-la no plano das redes é, em geral, um eufemismo para caracterizar uma cultura em que a manipulação e, portanto, os problemas (morais) da identidade tendem a virar fatores constitutivos.

Concluindo trabalho de pesquisa sobre as relações virtuais, os pesquisadores mais críticos da cibercultura têm podido observar que "o espaço virtual tende a reproduzir o espaço cartesiano, no qual vemos o mundo a partir de um ponto de vista único, fixo e determinado", de modo que "ao invés de criar agenciamento e autonomia, ela tende antes a criar posições

---

[30] Reid, Elizabeth: Hierarchy and power in cyberspace. In Marc Smith & Peter Kollock (orgs.): *Communities in cyberspace*, op. cit., p. 118. Visão mais crítica do ponto por parte da mesma autora encontra-se em artigo escrito com Beth Kolko, Dissolution and fragmetation problems in on-line communities. In Steven Jones (org.): *Cybersociety 2.0*, op. cit., p. 212-229. Cf. Ruckenbauer, H. W.: Homo ludens na infovia. In Kolb, A. Esterbauer, R. & Ruckenbauer, H. W. (orgs.): *Ciberética*. São Paulo: Loyola, 2001.

subjetivas que se estruturam com base em fantasias de controle, onipotência e dominação" [31].

Acompanhando os estudos de Christopher Lasch e outros na linha da Escola de Frankfurt, preferimos pensar portanto que a tendência estimulada pelas novas tecnologias de comunicação, ao invés do livre jogo da imaginação, é antes o acionamento da subjetividade instrumental e a exposição do eu como mercadoria. A relativização do eu promovida por elas é parte de um discurso utópico, que precisa ser visto com atitude crítica. A Internet oferece novas possibilidades de desenvolvimento individual mas, antes de também implicar em riscos e perigos à figura do sujeito da consciência, está submetida a um racionalidade mercantil e às fantasias de poder com que essa se associa.

"Na Internet, você é o único limite", proclama um anúncio comercial, citado por Jean-Marc Mandosio[32]. As tecnologias de comunicação estimulam o processo de erosão das identidades com que os modernos procuram manter seu equilíbrio anterior ou proteger sua subjetividade, ao permitirem a realização de uma variedade de performances numa infinidade de contextos. "As tecnologias virtuais encorajam a crença de que somos 'máquinas transcendentais' dentro das quais o sujeito imaginante pode deixar escapar sua âncora física privatizada e viver no âmbito de uma iconografia de prazeres"[33].

---

[31] Blackman, Lisa: Culture, technology and subjectivity. In *Virtual embodied*, op. cit., p. 133.
[32] Mandosio, J.M. *Après l'effondremenet*. Paris: L'Encyclopedie des Nuissances, 2000, p. 141.
[33] Hillis, Ken: *Digital sensations*. Minneapolis (MN): Minesota University Press, 1999, p, 172.

A circulação sem destino aparente se confronta porém com uma certa rigidez mecânica, estimulada pela própria natureza ativa e flexível do veículo. O automatismo com que os usuários se movimentam pelas redes se confronta com uma inércia intelectual determinada quase tradicionalmente. "A existência nos pressiona de maneira inapelável; não permite que se obtenha uma identidade polivalente sempre crescente sem os custos [correspondentes]" (idem, p. 189).

A tendência à sublimação da realidade no espaço virtual criado pela rede colide com a prova de realidade que a vida nos impõe. As experiências virtuais com a identidade não devem ser vistas pois como criadoras de uma nova forma de sociedade. A progressiva mediação da ação social por parte delas não é mecânica, não é direta, nem muito menos importa em uma superação radical dos padrões existentes. A expansão do ciberespaço representa antes de mais nada um fenômeno inscrito nas tendências históricas e circunstâncias sistêmicas que governam a contemporaneidade.

David Hakken relata não por acaso várias pesquisas, suas e de outros, que mostram ser nossas relações com as máquinas cópias das relações sociais mais cotidianas. O processo de mudança tecnológica também aí parece ser pouco criador em termos societários. A construção dos programas na indústria da informática, não menos do que as conversas feitas nos *chats*, não surge livremente, embora não se possa ignorar sua eventual inventividade, mas segundo certas tendências de conduta social determinadas historicamente[34]. Nesse sentido, a referida expansão constitui processo que, segundo cremos, medeia e se apoia sobretudo em nossa inclinação,

---

[34] Cf. Hakken, David: *Cyborgs @ Cyberspace ?*, op. cit., passim.

socialmente criada, de vivermos nossas fantasias de modo puramente interno, mental ou subjetivo, ainda que cada vez mais mediado mercantilmente.

"A fantasia é o que move as relações online", sem dúvida, mas não da mesma maneira que "ocorre nos outros aspectos da comunicação mediada por computador", conforme pretende alguns ciberetnógrafos [35]. A construção de nosso conceito que surge neste âmbito não só é recíproca, mas, como as mais imediatas, está sujeita à evolução e, portanto, ao conflito e desestabilização. "As fantasias egoístas que criam, para mim, o outro online" não estão ausentes, ainda que de outro modo, no mundo da vida cotidiana. Pouco importa se as pessoas, às vezes, dizem que criam a imagem do outro a partir do que ele afirma, e passam a confiar nela como sendo a real, se o real está, na verdade, sempre mediando e, portanto, intervindo no imaginário (e vice-versa).

Pesquisadores diligentes como Sherry Turkle observaram que, através das tecnologias computacionais, "as pessoas se tornam mestres da auto-apresentação e auto-criação"[36]. A proposição todavia peca pela abstração, na medida em que carece de determinação histórica. Desde o início, as comunicações modernas nos encorajaram a ver a criação do eu como a mais alta forma de arte da vida social. O filisteísmo embutido nessa idéia não pode ser separado porém do fato de que, na economia de mercado, as pessoas têm de projetar uma imagem atraente e tornar-se atores conscientizados de que vivem sob o constante escrutínio de seus amigos,

---

**35** Hamman, Robin: The role of fantasy in the construction of the on-line other. In Cybersociology Magazine ((Internet, 1996).

36 Turkle, Sherry: Parallel lifes, op. cit., p. 158.

tanto quanto de vários tipos de estranhos; dos colegas e amigos tanto quanto de seus superiores nas esferas pública e privada[37].

Embora o relato seja de cunho eminentemente jornalístico e testemunhal, não faltam legítimo sentido crítico e boa percepção sociológica ao exame das práticas e modo de vida dos agrupamentos tecnolibertários da costa oeste norte-americana feito por Paulina Borsok. Tendo convivido por vários anos com esse grupo e partilhado do que chama de suas ilusões por muito tempo como profissional de informática, a escritora e signatária do manifesto tecno-realista se vale da tradição dos *muckrackers* para desmascarar o caráter prepotente, cínico, oportunista e anti-social de boa parte de sua subcultura. Pretensos herdeiros dos movimentos de contestação dos anos 60, os tecnolibertários revelam-se à luz do exame da autora a encarnação da quinta-essência do sujeito narcisista teorizado por Lasch e retratado com cores sombrias em sua variante bursátil por *Psicopata Americano*, romance de Bret Easton Ellis.

> Desde o momento em que o dinheiro *high tech* começou a correr, surgiu uma atitude contraditória e pós-moderna em relação a ele [por parte do pessoal da informática]. Certamente o dinheiro é uma forma de se manter em alta. Embora haja muito correndo por aí, não se pode esquecer porém que há os que não o tem. ...Assim é que muitos não se decidem o que fazer com a grana que tem ganhado – exceto se comprazer em criar novos negócios, construir alguma coisa e depois sumir do mapa... porque se você fracassa uma vez [como empregado], existe

---

[37] Lasch, Christopher: *A cultura do narcisismo*. Rio de Janeiro: Imago, 1983, p. 122-128.

> nesse meio o medo de que você jamais venha a ter sorte novamente em outra companhia[38].

Apenas podemos remeter o leitor a esse texto amplamente documentado, que gerou impacto e mal-estar nas pretensões de boa consciência de vários ciberpensadores e do pessoal ligado à área de informática nos Estados Unidos. O caráter de relato de apostasia que o texto porta não deveria é certo nos levar a tomá-lo como juízo conceitual sobre o sentido social e histórico da tecnocultura, porque esse, em vários planos, o ultrapassa, mas também não deveria ser desprezado, porque indica, ainda que de forma não-reflexiva, como a posição do fenômeno se baseia na dinâmica e dos impulsos que não se originam da tecnociência, mas antes das práticas de um capitalismo cada vez mais radicalizado.

> Cada cultura tem seu mito de criação: a indústria de computadores pessoais possui como uma de suas narrativas principais a história de que o povo surgiu da contracultura e ansiava por liberdade, até que essas máquinas o livraram da opressão dos esquemas padronizados, das mãos pesadas dos departamentos de organização e métodos das corporações e da servidão à Companhia de Computadores do Papai. [Entretanto] os computadores pessoais não são apenas uma forma de dar poder às pessoas. Jamais esqueçamos que hoje em dia os computadores portáteis se tornaram um meio de mantê-las, aonde quer que elas estejam e mais do que nunca, presas à coleira de seus clientes e de suas companhias.[39]

---

[38] Borsok, Paulina: *Cyberselfish*. Nova York: Public Affairs, 2000, p. 206.

[39] Borsok, op. cit., p. 234-235. Cf. Stone, Rosanne. *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*, op. cit., p. 123-155.

Segundo Dan Littler, "deveríamos ser otimistas em relação à supressão do conceito de identidade [tradicionalmente] estabelecido [que promoveria a Internet], na medida em que a experimentação com novas personalidades pode levar à reconstrução da maneira como percebemos os outros [num sentido moralmente progressista]"[40]. A concordância que nenhuma pessoa de bem deixará de manifestar para com esse juízo todavia não pode passar por alto o fato, notado pelo próprio texto do autor citado, de que não é essa a tendência dominante na Internet.

Embora seja temerário fazer generalizações, as pesquisas disponíveis sugerem que os contatos virtuais, senão estimulam, ensejam a certas pessoas serem mais abertamente agressivas ou menos controladas do que o são na vida cotidiana. A tecnologia, no caso, relaxaria os mecanismos de contenção aprendidos pelo homem civilizado ao longo de um vasto processo histórico, bem estudado por Norbert Elias[41].

A Rede parece, noutros termos, tender a liberar os sujeitos de certas coações sociais internalizadas de modo que, vale notar, não é necessariamente nocivo do ponto de vista da moralidade, porque, ambígua, comporta seu entendimento convencional ou conveniado, além de não afetar a conduta, restringindo essa liberação ao plano da atitude. Grave em implicação neste caso seria antes o estímulo que isso confere a uma situação já existente no cotidiano social e que é a tendência ao sujeito não apenas

---

[40] Littler, Dan: *The Impact of the Internet on the Expression and Perception of Social Identities* (Internet, 1999).
[41] Cf. Elias, Norbert: *O processo civilizador*. Rio de Janeiro: Zahar, 1992/1994. *Engagement et distanciation*. Paris: Fayard, 1993.

confundir o respeito à diversidade com a indiferença mas submeter seus contatos sociais à especialização solipsística e instrumental .

Destarte, conviria ver por tudo isso como fundamentado na realidade social o entendimento que o ciberespaço não é bem outro mundo, como pretendem seus propagandistas, mas um campo social que, a despeito das especificidades, sobretudo de suas projeções míticas e utópicas, carrega consigo problemas e mazelas semelhantes às que encontramos no cotidiano mais ordinário, contendo forças de repressão tanto quanto de liberação humanas.

> No plano do indivíduo, parece existir uma força libertária que faz recuar o estado e a burocracia em favor de comunidades virtuais livremente criadas e mantidas. No social, o poderio tecnológico [*technopower*] parece constituir os indivíduos, de um modo que os sujeita ao poder das emergentes elites online. No imaginário, porém, encontramos essas duas possibilidades de forma hiperbólica, o que parece sinal da dramática urgência com que se solicita ao ciberespaço que, enfim, nos libere da maneira mais profunda possível ou nos reprima (totalmente) [42].

Todavia precisamos avançar mais do que sugere a perspectiva do autor citado, demasiado presa a um esquema formal, ainda que bastante esclarecido em alcance analítico e sistemático. A Internet tende a reproduzir as contradições do mundo real, embora não todas, além de conferir-lhes novas qualidades; facilita sem dúvida a participação, mas seu tipo tende a ser

---

[42] Jordan, Tim: *Cyberpower, the culture and politics of cyberspace*. Londres: Routledge, 1999, p. 206. Cf. Andrew Shapiro: *The control revolution*. Nova York: Public Affairs, 1999. Dominique Wolton pensa o problema de forma semelhante, todavia colocando-o no registro de uma teoria social e política da comunicação, em *Internet, et après ?* Paris: Flammarion, 2000.

sobretudo ao da participação irresponsável. As pesquisas mostram que nela os conflitos são tão comuns quanto no mundo real[43], porém tendem a ser menos intensos porque, é deixado subentendido, praticamente não há laços de fidelidade estáveis entre os integrantes das chamadas comunidades online, sobretudo as surgidas com a Internet[44].

## 3.3 Subjetividade e poder na cibercultura

A abordagem crítica do ponto exige uma avaliação histórica concreta e, para tanto, não há como se furtar à tentativa de interpretação. A hipótese que defendemos é a de que, na ótica aqui sugerida, a tendência predominante na formação da cibercultura, pelo menos a médio prazo, é a subordinação doa imaginação criadora aos imperativos sistêmicos da indústria cultural capitalista.

Stallabrass conclui seu exame das chamadas telecidades afirmando que "as manifestações atuais da cultura computacional não são pós-modernas mas, simultaneamente, uma intensificação e uma transformação do modernismo, que não servem às necessidades das pessoas, mas antes àquelas

---

[43] Smith, Anna: Problems of conflict managemente in virtual commmunities. In Marc Smith & Peter Kollock (orgs): *Communities in cyberspace*, op. cit., p. 134-163.

[44] Desde que Nizam Guanaes, então Presidente do portal IG, passou a se dirigir aos seus clientes, via circulares, como comunidade, não pode haver mais ilusão, por quem tomou ciência, de o quanto, mais do que ideologia, se tornou alvo de propaganda a referida expressão (comunidade) no âmbito da cibercultura. Desde há alguns anos porém já se percebera o quanto essa figura se reduzira à ideologia, se tornara "nada mais do que um brinquedo high-tech, mantido vivo por um pequeno número de entusiastas por computadores sem nada melhor do que fazer"(Pamela Varley citado em Derek Foster: *Can we have communities in cyberspace ?* Carleton University, 1995, disponível via Internet).

dos poderes superiores, em particular o poderio universal do mercado. Isso tem pouco a ver com a técnica como tal e com a qual se poderia projetar alguns prospectos de uma mudança radical [na vida social], sendo antes determinada pela atual hierarquia vigente na sociedade" [45].

Pretender que as comunicações online formam uma comunidade se seus participantes se imaginam como tal coisa[46] , é tentar nos fazer aceitar que, somente porque o dizem ou crêem, certas pessoas são capazes de conversar com os mortos e possuem poderes sobrenaturais. As comunidades virtuais não merecem ser chamadas como tais do ponto de vista crítico, pois carecem das característicasdos elementos que idealmente surgiram nas épocas caracterizadas por relações sociais mais orgânicas e tradicionais. Os compromissos, afiliações e valores comuns que mesmo nesse período sempre foram também ideologia só podem ser vistos, em um meio marcado pela superficialidade, rapidez, oportunismo e irresponsabilidade dos contatos, como arremedo miserável, cujos elementos utópicos, um dia projetados, reduzem-se cada dia mais em eventualidade individual.

Redefini-las teoricamente como coletividades também não nos parece uma boa solução [47], se não enfatizarmos que seu caráter formalmente livre, democrático e igualitário vem se revelando inseparável de uma dinâmica concreta dispersiva, superficial e massificada. Interação não é o mesmo que solidariedade, porque essa é muito mais do que o contato momentâneo e individualidade permitido pelas novas tecnologias de comunicação. Ninguém

---

[45] Stallabras, Julian: The Ideal city and the virtual hive. In John Downey & Jim McGuigan (orgs.): *Technociities*. Londres: Sage, 1999, p. 118.
[46] Baym, Nancy: The emergence of na on-line community. In Steve Jones (org.): *Cybersociety 2.0* Londres: Sage, 1998, p. 62.
[47] Jan Fernback: The Individual within the collective. In Steven Jones (org.): Virtual culture. Thousand Oaks (CA): Sage, 1997, p. 46-47.

passa a fazer parte de uma comunicdade merecedora do título ao subscrever uma lista de discussão ou se cadastrar em um servidor de Internet.

> [Neste caso] o que envolve as pessoas são [apenas] as conexões temporárias, que não produzem qualquer conseqüência tangível naqueles tocados por tais laços flutuantes.[48]

Vendo bem, os elementos comunitários, míticos e utópicos que por ventura as redes telemáticas continham reduziram-se hoje à conversa rebaixada dos serviços de teleamizade e às expressões paleosimbólicas das salas de sexo, onde apenas os recursos com que se fazem veicular o material pornográfico são indício de civilização. Em geral, a capacidade imaginativa do sujeito é, ao mesmo tempo, estimulada e neutralizada pelas novas tecnologias, já que se ela, por um lado, permite explorar, senão criar, novos mundos, por outro é cada vez mais sujeita a engenhos que limitam esse potencial e dirigem de maneira mecânica e esterilizante a conduta e a consciência individuais.

As máquinas ainda estão longe de pensarem. Os controladores da coisa é que o fazem, e o fazem de modo a que não pensemos, uma vez que sabem, através de todo o tipo de caálculo e informação, como nos conduzimos normalmente em sociedade.

> [Na Internet] A dissolução acelerada da razão nas águas tépidas da falação inconseqüente [*bavardage*] é acompanhada da convicção, cada vez mais

---

[48] Kolko, B. & Reid, E. *Dissociation and fragmentation problems in on-line communities*, op. cit., p. 223. A fragmentação exterior da personalidade, notam bem as autoras, é um fator que não apenas prejudica a interação mas dificulta a formação de autênticas comunidades na Internet.

difundida, de que a razão não é nada mais do que a simples capacidade de cálculo[49].

Aparentemente, o maquinário interativo permite às pessoas serem o que quiserem, trocar de sexo, inverter o caráter, viver a própria morte, etc. Também não é incomum as pessoas se dividirem em várias personagens, conforme o contexto, quando não o fazem em um mesmo domínio de interação. As pesquisas revelam porém que isso não se faz à revelia do si mesmo: na maioria das vezes, não envolve nenhuma perdição, como muitos desejam[50]. A experiência carnavalesca que se pretende liberada via redes não tem sido constatada de maneira ampla e disseminada por muitos que se propõe a testar empiricamente a hipótese. O número de pessoas que se entrega aos jogos com mascaradas é muito pequeno em comparação com os que, embora muitas vezes tentando, desistem fácil ou muito rápido desse tipo de experimentação com a identidade.

"Depois de um ano pesquisando em salas de usuários dos jogos com personagens (MUDs), Lori Kendall expressou considerável pessimismo sobre a possibilidade desse tipo de mudança; não importando o sexo que as pessoas haviam escolhido para seus personagens, a maioria era em geral pressionada a revelar sua identidade sexual na vida real. De resto, sempre que tentavam encenar o gênero oposto, os jogadores em geral recaíam em estereótipos, o que talvez possa vir a reforçar mais do que a desestabilizar o pensamento

---

[49] Mandosio, J. M. *Aprés l'effondrement*, op. cit., p. 178.
[50] Machado da Silva, Juremir: Por uma teoria da perdição. In *Textos de comunicação e cultura* 37/38 (5-16) 1997.

convencional acerca dos gêneros", escreve em síntese, sobre a manipulação de identidade de gênero no ciberespaço, Brenda Danet [51].

Proclamando truísmos como " um eu sexuado é manifestação de uma construção cultural em que esse eu é situado num referencial físico único e imputável e que pode ser determinado no tempo e no espaço", e que, portanto, "a ocorrência de um sujeito transgênero tende a ser vista como uma fraude, erro ou patologia", Jody O'Brien chega assim à conclusão de que "no futuro imediato a maioria dos que embarcarem para viajar no ciberespaço compartilharão as representações formadas pelos estereótipos sociais convencionados [historicamente]"[52].

As concepções tradicionais acerca dos papéis sociais, apesar de esvaziadas de conteúdo, são reinscritas ao invés de subvertidas nas práticas mais comuns em curso no ciberespaço, ainda que se abram várias vias para a uma experimentação da identidade que, de resto, sempre esteve aí, se admitimos, como é nosso caso, que a realidade virtual nada tem de pós-moderna: constitui desde o início dos tempos o chamado foro íntimo, o espaço do pensamento, o terreno de onde brota a imaginação.

No Brasil, relato de etnografia on-line feito em moldes semelhantes fornece elementos para tirar a mesma conclusão, ainda que essa colida com a da autora do estudo, presa, segundo nosso ver, às prescrições mais dogmáticas de seu referencial teórico e interpretativo. Passando em revista os

---

[51] Danet, Brenda: Text as mask: gender, play and performance on the Internet. In Steven Jones (org.): *Cybersociety 2.0* . Thousand Oaks (CA): Sage, 1998, p. 149. 10% do tráfego de informações virtual no início dos anos 90, os MUDs reduziram-se hoje a meras curiosidades, notam Martin Dodge e Rob Kitchin: *Mapping cyberspace*. Londres: Routledge, 2001, p. 147.

[52] Brien, Jodi: Writing in the body. In Marc Smith & Peter Kollock (orgs.): *Communities in cyberspace*. Londres: Routledge, 1999, p. 100 e 98.

tópicos de questionário respondido por usuários de uma sala de conversão focada nos temas de interesse do público homossexual, a autora constatou que a maior parte dos informantes afirmou dizer a verdade na Internet. "Quase todos assumem sua opção sexual, tanto na Internet quanto fora dela", escreve, citando como exemplo expressivo do caso a seguinte declaração de um informante: "atualmente, considero minha orientação sexual um dado importante e indissociável da minha subjetividade. Quem quiser se relacionar comigo deve me aceitar como eu sou" [53].

Deixando de entrar no mérito intrínseco ou conteúdo valorativo dessas experiências, revelam todas elas, nos parece, um fato social bem evidente, que é uma certa inclinação ao conformismo espiritual e ideológico da maior parte dos usuários de serviços de Internet. Ninguém pretende negar que os mecanismos por ela desenvolvidos vêm facilitando em vários sentidos os contatos sociais, multiplicando-os, mas sem, em geral, mexer na consciência dos sujeitos envolvidos. Weber afirmava que o homem não deseja 'por natureza' fazer algo distinto do que está acostumado, limitando-se a procurar ganhar o bastante para ver esse desejo atendido. A Internet não parece ser uma força capaz de provocar os abalos com que se pode passar a esperar uma reviravolta na vida de um grupo social, salvo é claro se se tornar mediação de um processo de mudança induzido a partir da ação social concreta, no âmbito de alguma instituição histórica concreta.

Nesse sentido, as tecnologias de comunicação interativa e virtual poderiam ser melhor vistas, cremos, como um sintoma e, ao mesmo tempo,

---

[53] Nussbaumer, Gisele: Fora do Armário: a cibersocialidade em uma lista de discussão GLS. In André Lemos e Marcos Palácios (orgs.): *Janelas do Ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2001, p. 93.

uma resposta à crescente atomização da sociedade contemporânea. Quem sabe as pessoas não recorrem ao ciberespaço, formado por redes anônimas, fluidas e sem centro, para, de forma até certo ponto irônica, combater o solipsismo e mal-estar gerados pela fragmentação das condições de vida e flexibilização das identidades que caracterizam a condição pós-moderna, surgida paradoxalmente com a ajuda dessas tecnologias.

A capacidade de controle da situação e os mecanismos de defesa por elas propiciados, malgrado tudo, ensejam contextos em que, virtualmente, se verifica-se uma reapropriação do sentimento de constituir um eu mas, por isso mesmo, a figura do sujeito não é superada: em última instância "o outro não é realmente outro, mas apenas um momento de meu próprio vir a ser (*self-becoming*)"[54], senão objeto das fantasias de poder do sujeito espectral, pois a comunicação descentrada, descarnada e livre com que se idealiza o ciberespaço é, "realmente, posta em cheque por um sistema imaginário que nele reinscreve a oposição binária entre o eu e o outro"[55].

A tendência dominante nas salas de conversa, conclui outro relato etnográfico, é "reivindicação do mesmo":

---

[54] Foster, Derek: Community and identity in the electronic village. In Porter, David (org.): *Internet culture*. Nova York: Routledge, 1996, p.26-27.

[55] Bailey, Cameron: Virtual skin. In Moser, M. & MacLeod, D. (editores): *Immersed in technology*. Cambridge(MA): Harvard University Press, 1996, p. 35. Em *O culto da informação* (São Paulo: Brasiliense, 1988, p. 107-117), Theodore Roszak sugere que um dos fatores de atração popular dos computadores é o sentimento de poder individual que dá ao usuário socialmente impotente. Segundo um entusiasta por ele citado, "Você pode criar seu próprio universo e pode fazer tudo aquilo que quiser dentro deles" (p. 112). "O computador é ... sedutor porque faz com que você se sinta poderoso: ele é bom para o ego", resumia há alguns anos um dos atuais ex-porta-vozes da nova classe (Jaron Lanier, apud Moser & MacLeod, op. cit., p. 127).

> Continuando centrados em si mesmos, os internautas, pelo menos em sua maioria, não conseguem abrir-se ao outro; deixar-se contaminar pelo inusitado dos encontros com as diferenças. Continuam sós, com a sensação narcisista de estarem convivendo socialmente. Eles vão em busca de si mesmos. Vivem do diálogo consigo mesmos.[56]

Destarte, pode-se ver com simpatia o entendimento de que, em geral, "o emprego ritual do equipamento serve para reforçar a identificação das pessoas com os fluxos de capital e poder que misteriosamente regem suas vidas, permitindo-lhes fazer paródias de desastres naturais [como os que se fazem presentes nos jogos de computador]: explosões de conhecimento, ondas de crimes, quebra de bolsas de valores, a *Tempestade no Deserto*"[57].

Palmer notou que "as pessoas que passam seu tempo interatuando nas redes de computadores conhecem o poder que consiste em manipular a percepção dos outros e em criar novas identidades que podem fortificar sua auto-imagem ou, quem sabe, projetar melhor suas mensagens individuais"[58]; e relatos de etnografia *on line* comprovam que às salas de *chats* e jogos virtuais, para não citar os casos de pirataria eletrônica, não são estranhas

---

[56] Júlio A. Pinto: Redes digitais: uma nova sociabilidade ? In - Albino Rubim, Ione Benz. & Milton Pinto [orgs]: *Práticas discursivas na cultura contemporânea*. São Leopoldo: Unisinos, 1999, p. 126-127). André Lemos expõe outro ponto de vista em "Ciber-socialidade" (In André Lemos e Marcos Palácios [org.]: *Janelas do Ciberespaço*, op. cit., p. 7-22).

[57] Brook, James & Boal, Iain : *Resisting the virtual life*. São Francisco; City Light, 1995, p. x.

[58] Palmer, Mark: Interpersonal communication and virtual reality. In Biocca & Levy (Editores): *Communication in the age of virtual reality,* op. cit., p. 293.

pessoas cujo objetivo não é flexibilizar o eu mas manipular personagens e explorar as situações em sentido marcadamente egocêntrrico[59].

A tecnologia em si mesma não muda o espírito e o sentido dominantes na ação social. As máquinas e programas interativos que conhecemos reproduzem os esquemas sociais de conduta. Apenas para citar um exemplo, notemos a maneira como os videojogos informatizados nos preparam para exercer as funções e habilidades que temos de lançar mão, se quisermos sobreviver na presente sociedade. Os protagonistas desses jogos operam, em geral, como imagens de nossos alter-egos, figuras sujeitas à todo o tipo de reificação e, no limite, destruição. Os cenários ensejam a realização eletrônica de nossas fantasias de poder, muito mais do que um aprendizado sobre as complexidades da existência e as maneiras como se pode levar uma vida boa e criativa.

Conforme resume Stallabrass, o sentido prevalecente é o de nos treinar no tipo de subjetividade requerido pelo capitalismo.

> Nesses jogos, o usuário não apenas se identifica com a imagem, mas a controla de acordo com regras de conduta rígidas – ou pior, pois a sanção para sua burla costuma ser uma sentença de morte virtual, de modo que o conformismo se estende do assento em que estamos à ação [que encenamos através dos maquinismos e equipamentos] [60].

---

[59] Ito, Mizuko: Virtually embodied: the reality of fantasy in a multi-user dungeon. In Porter, David (Org.): *Internet culture,* op. cit., p. 98-99.
[60] Stallabrass, Julian: *Gargantua, manufactured mass culture*. Londres: Verso, 1996, p. 89. Cf. Ralph Schroder: *Possible worlds.* Boulder (CO): Westview press, 1996. Francisco Rüdiger: *Comunicação e teoria crítica da sociedade*. 2ª ed. Porto Alegre: Pucrs, 2002, p. 182-195.

A citação sugere de maneira bastante clara que as tecnologias de informação ora em curso de desenvolvimento parecem pouco inclinadas, de fato, a transformar em outra a figura do sujeito da consciência que está na base do chamado projeto moderno.

Sherry Turkle cita vários casos que, segundo nos parece, servem de apoio à tese de que é esse caso, ao invés de como ela deseja, em um dos mais amplos relatos de pesquisa feitos até agora sobre matéria:

- Stewart, estudante de física, declara, por exemplo, que "ele não joga com papéis": o ciberespaço é, antes, uma forma de descobrir seu eu ideal, "permitir que tenha uma melhor versão de si mesmo" [61].

- Outra pessoa, uma desenhista, diz que se sente muito mais perto de si quando está conectada a rede do seguinte modo: "sou muito mais extrovertida, menos inibida. Diria que me sinto mais como eu mesma. Sinto-me mais como eu desejo ser"[62].

- A experiência tremendamente liberadora relatada por outro informante, portador de problemas de inibição, dá conta por sua vez de que "[seu] personagem eletrônico difere bastante de sua pessoa desconectada" porque, em muitos sentidos, ele "sente-se mais eu em [sua] personagem eletrônica" (*idem*, p. 392).

- Nos MUDS (*Multiple users dungeons*), que tiveram seu auge antes do advento da Internet, assegura uma escriturária, podemos ser várias coisas, mas com uma

---

[61] Turkle, Sherry: Parallel lifes. In David Grodin & Thomas Lindlof (orgs.): *Constructinf self in a mediated world*. Thousand Oaks (CA): Sage, 1996, p. 163.
[62] Turkle, Sherry: *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997, p. 227.

> ressalva: "Consigo expressar cada parte de mim de forma mais completa do que no mundo real. Desta forma, ainda que interprete mais de um eu, sinto-me mais como eu mesma quando pratico *mudging*" (*idem*, p. 235).

Turkle chega a notar o ponto, mas afirma que esse sentimento de ser o si mesmo contradiz a experiência de identidade feita no virtual, porque essa implica "diferenciação, multiplicidade, heterogeneidade e fragmentação" (*idem*, p. 235). A contradição, se existe, reduz-se porém à lógica, sendo aparente do ponto de vista social-histórico. A conquista da autoconsciência tendeu a ser, até agora, correlata à perda do sentido de comunidade, pois a modernidade procedeu a um parcelamento da alma do indivíduo. Desde que se delineia seu processo de afirmação, acontece de as organizações não terem o que fazer com várias partes restantes do eu e, quando é esse o caso, acabam satisfazendo apenas parte das necessidades globais do indivíduo.

As tecnologias de comunicação funcionam de acordo com esse espírito e, portanto, podem se entendidas como uma mediação do solipsismo vigente na cultura contemporâneo. A pesquisa confirma que, embora possa haver tendências opostas, reforça-se nelas o sentimento moderno de se estar "consciente de mim mesmo como eu mesmo" e no qual se funda a subjetividade do homem moderno[63].

Conforme dizia Kant, somente o eu que pensa e comanda é sujeito: "O eu como um objeto, o eu que está sendo percebido, é simplesmente uma coisa como todas as outras que existem fora de mim" (apud Hawthorn, p. 42). O

---

[63] Hawthorn, Geoffrey: *Iluminismo e desespero*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982, p. 42.

filósofo refere-se, como se vê, ao eu psicológico, mas sua assertiva também valeria para os personagens em que ele se expressa externamente, como acontece com os exercícios de identificação praticados na esfera pública virtual ora em emergência.

Afinal de contas, as comunidades virtuais são todo o oposto de uma comunidade, se entendermos pela expressão os regimes de associação nos quais o indivíduo não só se conserva como um todo mas tem esse todo sujeito à vontade de instâncias supra-individuais. Contrariamente ao suposto, as redes são formas de interação de massas[64]. As conexões dominantes as segmentam de acordo com interesses especializados, pressupondo, na base, átomos sociais egoístas e egocêntricos.

Funcionando de modo a conter as tendências à ruptura da sociabilidade[65], a cibercultura liga sujeitos atomizados, porque, forçados a se dispersar socialmente; cada vez mais segmentado, o homem tende a reduzir a um ponto abstrato, descobrindo-se um ente em si mesmo só e distinto: simultaneamente, como a única fonte de valor e como um vazio, para o qual a vida, cada vez mais, existe como aquele conjunto abstrato de possibilidades tão bem retratado literariamente por Musil.

---

[64] Cf. Marc Triebwasser: The end of mass society? In Joseph Behar (org.): Mapping cyberspace. Albany (NY): SUNY Press, 1997.

[65] Maffesoli, Michel: *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987, p. 61 e 194-195.

## 3.4 Conclusão: horizontes de perspectivação

O significado histórico-cultural dessa relativização do processo de descentramento do sujeito é, sem dúvida, matéria de disputa. Recentemente, verificou-se entre os pensadores sociais da modernidade uma reação às teses sobre a perda de sentido do eu na era virtual, conforme defendida pelos filósofos da técnica. O resultado das tecnologias informacionais sobre o eu não é, segundo os primeiros, a sua dispersão, mas, sim, uma mudança de natureza. A profusão de relações e imagens com que o homem se vê confrontado não o dissolve como entidade coerente. Acontece antes de ele ser aberto por elas em grau que as faz terem um papel cada vez maior em seus processos de formação como indivíduo[66].

Thompson se baseia sobretudo em Giddens para, acertadamente, segundo nosso modo de ver, caracterizar o eu como construção narrativa. A subjetividade humana não é dada: é produto de um projeto reflexivo, conduzido pelo próprio indivíduo, através do emprego dos recursos culturais postos a sua disposição pela sociedade. A subjetividade é construída, conduzida e modificada por meio das relações sociais em que os seres humanos se inserem, tanto quanto pela atividade reflexiva que daí surge. Resulta, em síntese, do emprego mais ou menos consciente e calculado dos saberes que, por via dessas relações, nos chegam ao conhecimento.

Destarte, o pesquisador sugere que a proliferação de estilos de vida e a capacidade de criar novos personagens para si mesmo que se observa

---

[66] Thompson, John: *The media and modernity*. Oxford: Polity, 1995, p. 232-233. Cf. Paul Ricouer: *O si mesmo como um outro*. Campinas: Papirus, 1994.

hoje em dia constituem uma forma de os indivíduos se reapropriarem, senão criarem, seu modo de ser e em relação a qual não é desprezível a ação da mídia. As tecnologias de comunicação colaboram para tornar o processo de construção do eu mais reflexivo e pessoal, ao estimular "os indivíduos a voltarem-se para os seus próprios os recursos a fim de construírem uma identidade coerente para si mesmos" (idem, p. 207).

O problemático todo com essa empresa é o rebaixamento para um plano menor do fato de que esses estilos, certamente criados por nós mesmos, não só são prisioneiros da forma mercadoria como se caracterizam por uma fragmentação, estreiteza e volatilidade que, ao invés de ajudar os indivíduos a desenvolverem livremente sua identidade, podem ser também um fator de agravamento das tendências à sua desintegração substantiva.

Peter Slevin também se apoia-se em Giddens para analisar a estrutura e sentido da reflexividade ensejada pela Internet, sublinhando a possibilidade desse perigo[67]. Segundo ele, o projeto reflexivo do eu é tornado possível por uma situação que igualmente o expõe a uma crônica crise de identidade (p. 157-180), como há muito tempo, aliás, haviam visto Max Scheler, Simmel e Nietzsche. Construindo páginas na Internet ou interagindo em chats, por exemplo, "as pessoas todavia podem ser engajadas de forma positiva, usando esses expedientes para desenvolver estratégias e habilidades para, ativamente, manter afastadas a falta de sentido e a repressão existentes em sua vida cotidiana" (p. 171-172).

A possibilidade de que a situação que tornou o referido projeto viável seja também um obstáculo insuperável para sua universalização, reduzindo-

[67] Slevin, James: *The Internet and society*. Oxford: Polity, 2000. Cf. Giddens, Anthony: *Modernity and self-identity*. Stanford (CA): Stanford Univ. Press, 1991.

a a certa contingências, constitui, porém, uma questão que, embora ainda em aberto, não pode ser escamoteada. Procedendo de maneira pouco determinada em propor um julgamento, o pesquisador se põe a salvo de erros, mas ao preço de expor uma análise puramente formal que, sob pretexto de manter ambigüidade e abertura do processo subjacente ao fenômeno, se torna anódina do ponto de vista crítico e hermenêutico, como já era o caso em Simmel.

Segundo nosso entendimento, contrariamente, "qualquer tentativa futura ou em andamento de responder socialmente [aos nossos problemas] precisa partir da consideração do contexto de relações desiguais de poder que influencia nossas intenções e, portanto, que filosofias, ideologias e discursos são transformados em tecnologia e por essa via são naturalizados socialmente"[68].

Deixando de lado o exame das fantasias de poder que se fazem presentes nesse cenário e que as tecnologias informacionais potencializam em vários sentidos, precisamos conservar a consciência crítica de que a pluralização dos papéis sociais, relações de gênero e personagens ficcionais passíveis de emprego através delas é pois, historicamente, uma condição favorável do projeto reflexivo ao mesmo tempo que um fator de estímulo da crise da identidade em que nos projetou a modernidade.

O descentramento do sujeito por elas incentivado é algo que, estruturalmente, pode se visto como uma condição para a livre formação do eu, mas, também, como um fator de acentuamento da tragédia que essa crise representa para a idéia de indivíduo. Caberá à práxis humana consciente,

---

[68] Hillis, Ken: *Digital sensations.* Minneapolis: Minnesota University Press, 1999, p. 191.

sempre onde ela for possível, decidir a direção dominante que tomará todo esse movimento de caráter tecnológico mas cuja natureza, em última instância, é social e histórica.

Finalizando, caberia observar apenas que as possibilidades contidas nas tecnologias informacionais tornaram-se algo que sequer pode ser visto. Trabalhamos em área onde o princípio absoluto é o da incerteza. A sociabilidade espectral a que nos referimos nestas páginas bem pode pertencer a um período romântico, cujos dias estão contados. Podemos imaginar, por exemplo, que, em pouco anos, da mesma forma que a película sonora pôs fim à era do cinema mudo, a televisão venha a tomar o lugar da escrita como paradigma de relacionamentos no ciberespaço.

As possibilidades de criação no campo da realidade virtual parecem ilimitadas e, por isso, eventualmente os personagens que o povoarão terão três dimensões, radicalizando a combinação do real com o imaginário que define o simulacro como nova fonte de experiência[69].

A revolução em curso hoje em dia levanta questões que só o futuro permitirá discutir com segurança. A flutuação da identidade terá prosseguimento ou será superada por alguma forma superior de consciência? Qual será o valor dominante nos jogos com câmaras e máquinas de simulação que estão por ser inventadas? O consenso a que podemos chegar hoje é limitado e poderia ser resumido dizendo-se que o indivíduo segue em

---

[69] Slevin, James: *The Internet and society*, op. cit., p. 171-172. Cf. Shapiro & McDonald, op. cit., p. 323-345. Scott Fischer resume as principais etapas da pesquisa tecnológica que aponta na direção indicada em "Virtual environments, personal simulation and telepresence". In Thimothy Druckrey & Ars Electronica (orgs.): Ars Electronica: facing the future. Cambridge (MA): MIT Press, 1999, p. 107-113

crise de identidade e o terreno da realidade virtual é um dos seus laboratórios de experimentação.

No futuro, as tecnologias da mente podem vir a ser um suporte dos novos romances de formação mas, também, pode ser que a flutuação da identidade por elas radicalizada se esgote no mero jogo, tornando-se estéril, senão improdutiva, do ponto de vista do indivíduo[70]. Também temos razões para pensar porém que, liquidando-se o sujeito, "ao invés de cancelá-lo para superá-lo em uma figura mais elevada, isso implicaria, mais que em regressão da consciência, em recaída na barbárie"[71].

Poderia é certo haver ainda a aclimação da nossa crise de identidade na consciência do indivíduo, a realização da profecia nietzscheana do artista, do livre jogo dionisíaco com as identidades; mas também pode ser que, por isso mesmo, o indivíduo, sempre que se fizer presente, insista em descobrir quais podem ser seus caminhos como singularidade qualitativa.

---

[70] Ehrenberg observa que o horizonte imaginário dos jogos de vídeo, como o de tudo que passa pela televisão, é, para seus promotores, a realidade virtual. A biônica conectará o cérebro aos computadores através de implantes capazes de transmitir ondas em baixa freqüência. Primeiro, porém, "os fabricantes de jogos 'farão tudo para quebrar o isolamento dos jogadores', ligando-os através de conexões telefônicas, a fim de que possam interagir sem presença física. No futuro um pouco mais distante, os monitores e manetes desaparecerão: os fabricantes de computadores desejam substituir os últimos por comandos vocais e os primeiros por simuladores sensoriais, que permitirão ao jogador 'sentir' todo um mundo à sua volta'. A tela será substituída por um par de lunetas fixas, de modo que não será possível ver qualquer outra coisa senão o que desfila diante dos olhos: 'esse sistema permitirá ter uma ilusão de relevo satisfatória'" (*L'individu incertain*. Paris: Hachette, 1999, p. 279).
[71] Adorno, Theodor: *Consignas*. Buenos Aires: Amorrurtu, 1973, p. 145.

# Epílogo

Segundo Georg Simmel, a relação entre homem e mundo conhece quatro espécies básicas de solução: a subjetivista, a objetivista, a platônico-transcendental e a monístico-metafísica. A solução subjetivista constitui o âmago do pensamento idealista e, em síntese, consiste em submeter a relação entre sujeito e objeto ao primado do primeiro. O sujeito produz, expele ou inclui em si o objeto. A solução objetivista subordina o sujeito à força de um contexto coisificado, do qual ele pode ser desde agência até simples reflexo. O objeto produz, expele ou inclui em si o sujeito.

O platonismo representa uma solução idealista anterior e original, porque, embora suponha um contexto deste tipo, remete sujeito e objeto a um reino de formas ideais que não se deixa entender bem como um ou outro. A perspectiva monista, enfim, acompanha essa linha de superação da dicotomia entre as categorias, mas tornando-a imanente, como uma espécie de fundo primordial em que se dá sua oposição e movimento [1].

Durante o período pré-moderno, observa noutro escrito, somente em ocasiões esporádicas verificou-se a consciência de uma fissura fundamental seja dentro do homem, seja entre ele e o mundo. O platonismo e o monismo predominaram inquestionáveis, através de uma ou outra modalidade histórica. Os tempos modernos coincidem ao contrário com a eclosão do antagonismo entre sujeito e objeto, de modo que, quanto mais seu contraste

---

[1] Simmel, Georg: *I problemi fondamentali della filosofia* [1910]. Bari: Laterza, 1996, p. 63-81.

"chega até o estrato mais profundo e amplo de nós mesmos e de nossa imagem do existente, tanto mais vasta e impiedosa se torna a aspiração à sua unificação".

Para o autor, o sujeito se sente soberano frente aos objetos por ele representados, mas ao mesmo tempo esses assumem o caráter de elementos dependentes de legalidades férreas e inexoráveis, de modo que ao longo dessa época "se coloca ao pensamento o problema histórico-cultural de reconquistar sobre uma plataforma mais elevada a unidade perdida entre natureza e espírito, entre mecanismo e sentido interno, entre objetividade científica e o sentido de valor que sentimos diante da vida e das coisas"[2].

Heidegger por certo estava a par dessas teses ao ajuizar esse anseio, mais do que como um tipo de ressentimento, como uma expressão humanista e, portanto, menor de um processo metafísico mais originário ou fundador, cujo veículo era a tecnologia e cujo sentido seria a restauração plena do entendimento monista, através do acabamento invertido, cibernético, do platonismo. Simmel não teria visto, nessa ótica, que sujeito e objeto não são constantes atemporais ou figuras passíveis de projeção absoluta. O resultado seria a submissão necessária, mas com má consciência de sua reflexão sobre o ponto a uma criação dos tempos modernos que, pior, entrara em processo de dissolução desde a época daquele que teria sido último pensador da metafísica, Friedrich Nietzsche.

Noutros termos, o pensador propôs que se visse essas soluções como variações culturais de uma mesma história, a da metafísica ocidental. Como em Simmel, a consciência da separação entre sujeito e objeto, ainda que não

---

[2] Simmel, Georg: *Kant y Goethe - Para una historia de la concepción moderna del mundo* [1906]. Buenos Aires: Nova, 1955, p. 263-265.

reificada, define para ele sobretudo a época moderna. Heidegger todavia sustentou ou pôde ver que essa separação tende a se desintegrar quando essa época chega a seu acabamento. Para ele, o processo de desintegração da figura historial do homem corresponde ao mesmo tempo à emancipação virtualmente absoluta da subjetividade e à troca da noção de objeto pelas de estoque, reserva ou manancial. Na ciência mais recente, "a relação sujeito-objeto como relação pura adquire precedência sobre o objeto e o sujeito"[3].

A condição problemática do homem ocidental moderno, simultaneamente sujeito e objeto, é solucionada pelo tempo que o criou com a tecnificação do primeiro e a informatização do segundo. O pensamento instrumental se consagra com as máquinas de calcular, os computadores, e a redução dos seres a entidades meramente calculáveis, à informatização. A sociabilidade tende a desaparecer em favor da interatividade. "A experiência da relação com o outro e com o mundo em geral é substituída pela virtualidade de relações muito reativas, rápidas e pouco engajadoras", escreve Philippe Breton[4].

O crescente predomínio da comunicação sobre o que se conhecia como cultura, do contato sobre o conteúdo, da sensação sobre o sentido, da velocidade com que isso tudo ocorre sobre a profundidade em que aquilo se sedimentava, seria uma faceta fraca de um processo mais amplo, em que está em jogo a submissão do homem, da vida e do mundo ao imperialismo planetário do projeto científico-tecnológico. Ainda que seja apenas como

---

[3] Heidegger, Martin: *The Question of Technology and other essays*. Nova York; Harper, 1977, 173. Cf. Haar, Michel: *Heidegger e a essência do homem*. Lisboa: Piaget, 1997, p. 194.
[4] Breton, Philippe: *Le Culte de l'Internet*. Paris: La Découverte, 2000, p. 122.

desejo, os fanáticos por computadores se inspiram no misticismo religioso, ao afirmarem que seu objetivo último "é tentar fundir os mundos subjetivo e objetivo, o tangível e o intangível", através dapela paulatina criação de uma autêntica "teologia do ciberespaço"[5].

No limite, subjetividade e objetividade, fundidas em uma mesma maquinação, superam-se num organismo decididamente não-humano, mas enquanto isso não ocorre, se é que virá a acontecer, corresponde à segunda figura a condição de principal excrescência. A pretensa consistência do objeto se dissolve na fluidez da imagem que, fora do consumo, é cada vez mais colhida, processada e transmitida como pura e simples informação. Armazenada, manipulada, recriada e agenciada como tal, enquanto estoque de informação digitalizada e calculável, a sensação, seja como som, seja como imagem, seja como contato, mas sempre em movimento acelerado, passa a ser o principal elemento com que se confronta a subjetividade, a matéria-prima com que lida o sujeito do pensamento comunicacional.

Theodor Adorno observou que "O homem não é algo essencial, mas produto de um processo histórico: como tal é *telos* e não *arché*"[6]. Significa que ele não é de modo algum algo necessário. O referido processo permite – em função de sua própria natureza – engendrar circunstâncias em que a meta pode, sem que haja qualquer interferência externa, tornar-se outra, assumir outra destinação.

A problemática da relação entre sujeito e objeto pode ser iluminada desde outro ângulo a partir deste entendimento.

---

[5] Cobb, Jennifer: *Cybergrace*. Nova York: Crown, 1999, p. 34-35 e 235.
[6] Adorno, Theodor: *Consignas*. Buenos Aires: Amorrortu, 1973, p. 158.

Segundo muitos de seus intérpretes e porta-vozes, o ciberespaço no limite possui o poder de quebrar a fratura entre sujeito e objeto, integrando-os em uma mesma imagem significante. O cartesianismo separou as categorias. Na realidade virtual, ao contrário, sujeito e objeto tenderiam a formar um só contexto. A máquina estimularia os sujeitos a procurarem outras identidades, a trocarem de corpo, de sexo, de cor, de idade, perdendo a fixação que os contrapunha ao mundo dos objetos e dos demais seres. Deseja-se crer que "as pessoas não investiriram tanto tempo e esforço na interação social online, se não ganhassem com suas ações algo em termos de coesão social e comunidade" e que, por isso, esses bens "não são – como dizem os críticos – algo falso ou imaginário"[7].

Cremos de nossa parte que o horizonte de uma comunicação aberta e de uma atitude de respeito para com os outros, que nos promete a cultura virtual, ainda que de maneira abstrata e artificial, é algo que só pode ser visto com simpatia, após séculos de reificação da consciência. Pessoas ingênuas se preocupam com o fato de que talvez as tecnologias de interação eletrônica possam estar modificando hábitos sociais, fazendo-nos trocar a vida real pela virtual. A lembrança de que o significado intelectual, político e ético desses hábitos reais em geral não é superior em nenhum sentido aos adquiridos com essa última basta para pôr fim a esse tipo de questionamento.

Pesquisa com usuários brasileiros de serviços de conversação eletrônica (*chats*) revelou porém que, em 1998, mais de dois terços procurava dizer a verdade sobre si mesmos, conservava suas identidades sociais, preferia a vivência imediata à realidade virtual e via nessa última sobretudo uma forma

---

[7] Rafaeli, S. & Sudweeks, F. apud Martin Dodge & Rob Kitchin: *Mapping cyberspace*. Londres: Routledge, 2001, p. 55.

de divertimento e uma fonte de informação. Cerca de 66% declararam que não assumiam outras personalidades (mais do que tentavam fazê-lo na vida cotidiana, diríamos)[8]. No Japão e em outros países, constatou-se não só que a esmagadora maioria dos internautas jamais interferia nos *chats* e listas de discussão em que se inscreviam, mas que seguiam a tendência ou padrão brasileiro acima citado: ao tentarem burlá-lo, em sua maior parte, não o conseguiam por muito tempo, vindo a revelar sua identidade convencional [9].

Possuímos poucas razões para pensar que deixará de ser assim, no sentido que, embora o ciberespaço sem dúvida tenha outra natureza ôntica e enseje uma série de vivências estéticas inéditas, não é outro mundo social em relação à experiência ordinária. As eventuais deformações que surgem com sua ascensão não provêm do fato de ele ser sucedâneo, mas sim uma replicação da realidade cotidiana. Qualquer mudança que aí venha a se processar, ainda que catastrófica, terá origem no mundo social-histórico em que está inserido.

Os Kroker advertem em suas análises para a tendência à separação radical e à desigualdade entre os mundos virtual e material, comentando em especial a crescente riqueza e sofisticação do primeiro em comparação com o

---

[8] Cf. Soares de Souza, Hélder: Um perfil dos internautas brasileiros. In Sérgio Dayrell Porto [org.]: *Sexo, afeto e era tecnológica*. Brasília, UnB, 1999, p. 274-297. Gareth Branwyn verifica a mesma relação indicada por Soares de Souza nos EUA em 1995 (Compu-Sex: erotica for cybernauts. In David Bell & Barbara Kennnedy: The cybercultures reader. Londres: Routledge, 2000, p. 401).

[9] Cf. Baym, Nancy: The Emergence of Online Community. In Jones, Steve (org.): Cybersociety 2.0 Thousand Oaks (CA): Sage, 1998. Segundo a autora, as "comunidades virtuais" serão o próximo produto a ser formatado pela técnica, para ser posto no mercado de bens culturais (p. 60-61). Cf. Clark, N. The recursive generation of the ciberbody. In Feathestone, M. & Burrows, R. (orgs.): *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunks*. Londres: Sage, 1995, p. 125.

abandono ao empobrecimento, doença e violência do segundo[10]. Ocorre que isso só em parte é novo ou próprio da era tecnológica. A essência dessa divisão está inscrita em processos sociais e históricos milenares, que são agora transpostos para o ciberespaço e adquirem novas qualidades, sobretudo de natureza utópica, como deixam claro os autores, no plano da cibercultura.

Pesquisas variadas no Brasil e no exterior sugeriram que o ciberespaço enseja às pessoas explorar suas inclinações sexuais reprimidas ou alternativas, sem as pressões que tipificam o cotidiano, mas isso em si mesmo carece de valor, porque seu sentido não apenas pode ser vivido de várias maneiras como seus efeitos podem ser bons ou maus do ponto de vista da coletividade. O maquinismo em si mesmo nada determina, embora o fato de que seja nele, ao invés de no cotidiano, o palco dessa liberação não deixe de mostrar sua cumplicidade funcional e interessada com as contradições da atual sociedade.

As conversas e diálogos nos *chats*, citando outro exemplo, tendem a ser tão óbvios, tolos e padronizados quanto o tendem na vida cotidiana: predomina neles uma função fática, que não pode deixar de predominar enquanto seus sujeitos forem seres humanos socializados. O salvacionismo específico de que as tecnologias de informação seriam portadoras tanto quanto as novas suspeitas, senão má-consciência, que elas levantam são frágeis em pretensão, porque são processos sociais, ainda que reificados como imagens e padrões de conduta, e não máquinas, que comandam aqui como lá seu modo de funcionamento, por mais que o que está em jogo na tecnociência projete um horizonte radicalmente revolucionário.

---

[10] Kroker, Arthur & Marilouise: *Data trash*. Nova York: St. Martin's Press, 1995.

Embora não dependa só disso, "o presente desenvolvimento tecnológico pode ser considerado em termos do moderno projeto de capacitação do homem, que envolve o estabelecimento do controle e domínio racionais sobre um espaço tecnicamente ordenado" e, por isso, "a criação de um ambiente artificial [nele procurado] pode ser entendida em termos do impulso para superar e esquecer a natureza problemática da realidade social", comenta com justeza Kevin Robbins[11].

Entrementes, verifica-se que as realidades online e offline, de maneira direta ou indireta, não param de se comunicar, não somente no sentido de que seus suportes tecnológicos são criados e modificados de acordo com influências que de modo algum o são em si mesmas mas, ainda, de que via de regra seus conteúdos não se sustentam na imanência e abstração do ciberespaço. O pretendido caráter alienante do ciberespaço, vimos já, não é causado por ele, quando acontece; e a tendência à sublimação eletrônica da vivência social, ainda longe está de se fazer às expensas de outras mediações, ao contrário do que supõe alguns críticos radicais mais apressados[12].

Desenvolvendo notável estudo de caso, disfarçado de tratado geral sobre etnografia virtual, Christine Hine fornece elementos para se admitir a hipótese de que as ligações entre as esferas citadas, além de constantes, são alvo de performances estratégias cada vez mais conscientes e planejadas por parte dos diversos interessados.

---

[11] Robbins, Kevin: *Into the Image*. Londres: Routledge, 1995, p. 12 e 17.
[12] Nguyen, Dan & Alexander, Jon: The coming of cyberspace and the end of polity. In - Rob Shields (org.): *Cultures of the Internet*. Londres: Sage, 1996.

> O mundo offline está sempre presente nos espaços de interação online e por isso não é verdadeiro afirmar que o virtual transcende o real automaticamente. Os espaços de interação podem ser configurados e experimentados de maneira diferente, mas não perdem de todo sua referência com as realidades offline[13].

Destarte, concluímos que pairam várias dúvidas se é fato que a tecnologia tem o poder de quebrar a figura do sujeito, criando um novo capaz de se multiplicar, conhecedor de sua maleabilidade e capaz de se unir com outros a partir do livre jogo com as identidades, como querem os profetas da era virtual.

Henry Miller costumava afirmar que os homens precisam se perder por algum tempo para encontrarem a si mesmos e se reconciliarem com seus semelhantes. Entretanto, por mais encanto que possa ter a hipótese, não se deve esquecer que a perdição é uma experiência discutível do ponto de vista ético e moral. As pessoas que se drogam, por exemplo, às vezes se destroem, perdendo-se de maneira definitiva.

Pondo de lado essa questão, pode-se perguntar é até onde essa pretendida perdição se cumpre na experiência do sujeito protéeico, dependente das redes telemáticas do ciberespaço. A cartilha pós-modernista reza que o sujeito está perdendo sua fixidez, fragmentando-se em uma multiplicidade de papéis e

---

[13] Hine, Christine: *Virtual etnography*. Londres: Sage, 2000, p. 144. Analisam-se no livro as circunstâncias que ligam e em parte mudaram a Internet quando do julgamento por uma corte americana da jovem inglesa Louise Woodward (1997). Annete Markhan fornece visão distinta do problema, baseada em pesquisa pré-Internet, em *Life online*. Walnut Creek (CA): Altamira Press, 1998. Cf. Steven Jones: Cybersociety 2.0 Thousand Oaks (CA): Sage, 1998, p. 1-34, esp. p. 29.

personagens. Segundo ela, o sujeito da consciência tende a perder consistência, quanto mais a vida interior é parcelada por diversas técnicas, quanto mais os sentidos corporais voltam a ser exigidos pelas máquinas de última geração. A possibilidade de desempenhar papéis resulta em uma crescente perda de coerência, levando, no extremo, à sua dissolução no contexto técnico-cibernético.

A consideração histórica de um capítulo da trajetória da subjetividade forneceu-nos elementos que, segundo cremos, permitem problematizar essa hipótese. Poderia ser também que, ao invés do surgimento de um novo tipo de pessoa, a sociedade tecnológica se caracterize antes pelo reforço do conceito idealista de sujeito; ao invés da dissolução dessa categoria, estejamos assistindo à culminação do ingresso do eu numa crise de identidade crônica que finca suas raízes na própria natureza do projeto moderno e sua utopia maquinística.

Freqüentemente, encontramos relatos de pesquisa em queonde usuários afirmam que, no cotidiano moderno, "Eu tendo a me tornar separado e a me compartimentalizar. [E] Isto é especialmente verdadeiro quando estou no computador, porque parece como se *eu* tivesse sido separado de meu eu físico”[14]. Desejaríamos saber porém quem é, do ponto de vista do cotidiano, esse eu que se separa do corpo, conserva a consciência dessa separação e, virtualmente, manipula os vários outros em que se divide ou com que se defronta no ciberespaço.

As tecnologias projetam-nos em uma realidade virtual entendida como espaço de emancipação das tiranias da identidade, em que nos livramos da

---

[14] Bromberg, Hearther: Are MUDs communities ?. In Shields, *Cultures of Internet*, p. 149 (grifo meu - FR).

consciência cartesiana, descobrimos e passamos a exercer o livre jogo da imaginação. Entretanto, necessitamos nos perguntar como podemos ser múltiplos e coerentes ao mesmo tempo, como podemos perder o senso de possuir um eu e, simultaneamente, sermos vários outros, levando-se em conta que a multiplicidade subjetiva não tem como se sustentar na vida cotidiana, se seu significado é, para o indivíduo, o de se confundir consigo mesmo até a paralisia e colapso; levando-se em conta que, privado de um princípio de coerência, o homem deriva a esmo, tende a vagar sem direção, perdendo a capacidade de manter as relações sociais que, no caso, justificariam a divisão de sua personalidade.

Sherry Turkle, embora entusiasta do processo, percebeu a necessidade de responder ao problema, fazendo notar que o sujeito proteéico é capaz de se transmutar em vários personagens "sem perder forma interna sustentável (socialmente)". Noutros termos, o homem da era virtual "é múltiplo mas integrado"; possui "um sentido do eu sem ser um eu único"[15].

A passagem, pode-se ver, contém um importante corretivo em relação às hipóteses sumariadas anteriormente, ao sublinhar o fato de que as tecnologias não levam à supressão do eu mas, sim, de um certo sentido que lhe está associado. O problema então passa a ser, porém, saber que sentido novo elas lhe dotam enquantocomo eu integrado: objetivamente, conhecer ou determinar o estatuto teórico dessa categoria.

Quando Turkle explica que podemos ter um sentido do eu sem ser um eu único podemos pensar, na verdade, que está a nos dizer que podemos ter diversas identidades perante nós mesmos mas, sobretudo, diante dos outros

[15] Turkle, Sherry: *La vida en la pantalla*, op. cit., p . 325.

sem deixarmos de ser, do ponto de vista interior (ou seja, fictício), um mesmo sujeito, um mesmo e único indivíduo. Sendo assim, pode-se pensar, porém, que o sujeito proteéico não é o oposto, mas, sim, a figura acabada do conceito idealista de sujeito.

Na esfera pública virtual, as pessoas não mantêm ligação contextual entre si: "reúnem-se com vistas a algum objetivo específico e diluem-se em seguida. Seus componentes ficam livres para compor outros grupos e se submeter a novas regras. Através desses múltiplos envolvimentos, criam suas próprias redes, particulares e únicas, em que realizam essas diversas conexões."[16]

No entanto, assim sendo, as redes comportam o ponto de vista da primeira pessoa e, ainda que segmentadamente, não excluem a procura de satisfação de interesses privados e egoísticos, indissociáveis da metafísica do indivíduo moderno.

Heidegger escreveu que a essência da técnica não é nada técnica, pretendendo dizer com isso, se bem o compreendemos, que seu significado não está nela mesma, mas em uma estrutura de sentido e ação ontológica, que precisa ser pensada historicamente, se quiser ser esclarecida. A reflexão que dedicou à matéria, no tocante ao ponto em exame (a subjetividade contemporânea), todavia não pode ser separada das exigências que, pouco antes, haviam sido confiadas aos homens do século XX por Friedrich Nietzsche.

---

[16] Coletivo NTC: *Pensar - pulsar: comunicação, tecnologias, velocidades*, p. 101. Como diz Turkle, op. cit., as pessoas configuram suas identidades e relações sociais "em correspondência com seus interesses" (p. 325).

Segundo Nietzsche, a figura do sujeito é um produto da imaginação, uma síntese de caráter terminal, porque somos plurais, movidos por múltiplas forças, que disputam sua supremacia em nós como sujeitos supra-individuais e, ainda, fazem com que não sejamos mais do que a mascarada de múltiplas almas e instintos. A recapitulação das pesquisas sobre o assunto todavia sugere que a consciência de constituir um eu separado e distinto, ser um indivíduo, ao invés de ser dissolvida, é, em última instância, reforçada pela cultura tecnológica que, então, emergia no palco da história.

Na virada para o século XX, aconteceu realmente de a problematização nietzscheana da modernidade e, em especial, da figura do sujeito converter-se em motivo desencadeador da crítica a nossa cultura. Em resumo, verificou-se um momento em que o público pensador e criador de cultura começou a submeter os valores metafísicos, as relações de gênero e os papéis sociais que forneciam identidade a um questionamento que, segundo se pode concluir, está em vias de se tornar prática social de massas com o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação.

O significado histórico-cultural do período que se descortina desse momento em diante todavia não pode ser visto com simplificação. O descentramento do sujeito que surgiu dali é um processo prático e reflexivo, ligado a fenômenos econômicos, políticos e sociais, que não pode ser visto de maneira absoluta e inquestionável. A conjuntura espiritual que se origina dela comporta várias formas de articulação, e, como sugerimos, não leva à pura e simples dissolução do sujeito, como pretendem os arautos da era virtual.

As considerações externadas no terceiro ensaio deste volume fornecem elementos suficientes para defender a hipótese de que esse momento na

verdade radicalizou socialmente a autoconsciência cartesiana (transcendental, no discurso kantiano). A compreensão de que o sujeito da consciência é um ponto focal cuja natureza em si mesma carece de identidade, sendo antes o princípio estrutural de uma multiplicidade de identificações, tornou-se mais cotidiana, como o sugere aliás a percepção de nosso niilismo existencial na literatura, na arte e na filosofia que, desde então, não se acovardam em procurar a verdade.

Consideremos, por motivos de espaço, apenas mais um exemplo, que nos dá, via a literatura originária do período de lançamento do problema em juízo, Robert Musil. O escritor traduziu como poucos o período de transição na história da consciência ocidental vivido nas primeiras décadas do século passado. *O Homem sem Qualidades* entretanto corrobora, segundo nosso modo de ver, a hipótese de que a situação pós-moderna não leva à supressão do conceito idealista de sujeito. Detenhamo-nos, apenas como sinal disso, pois o livro permite fazer uma tese sobre o problema, na riquíssima passagem em que Ulrich medita sobre um diálogo mantido com o Dr. Paul Arnheim.

Nesta ocasião, podemos ler na obra, o personagem "entendeu o que significava ter consciência de si mesmo", depois que se perde "o sentido épico primitivo em que a vida pessoal ainda se agarrava". "No relacionamento básico com si mesmos", observa o narrador, "a maioria dos homens são contadores de histórias".

Em épocas de fausto e glória, continua, essas histórias possuem um conteúdo transcendente, que mesmo quando não é vivido pelos seres humanos fornece-lhes um sentimento de segurança e tranqüilidade sobre a fortuna do mundo. "A seqüência ordenada de fatos, porque parece necessária,

e, com isso, a impressão de que suas vidas têm um curso de alguma forma nos protege do caos [espiritual]."

Diante da crescente variedade e pressão da vida moderna, em contrapartida, verifica-se que "o enfileiramento de tudo o que acontece no tempo e no espaço, em um só fio, aquele famoso *fio da narrativa*, no qual consistiria então também o fio da vida" se reduz a uma simples seqüência, carente de sentido imediato e, portanto, potencialmente desesperadora para a ampla maioria[17].

Quando a situação histórica leva a que as pessoas tenham cada vez mais dificuldade em até mesmo dispor desse tênue laço de contato simbólico com o passado e o coletivo, o problema vem todo à tona, e isso não se deve só ao fato de as narrativas que ainda podem ser contadas serem tão pálidas e pobres quanto o são suas vidas do ponto de vista comunitário e histórico. Também se explica pela circunstância de que, quanto mais ilimitado se torna o mundo, mais sua consciência se torna aguçada em relação à distância entre o eu e os outros, o eu e a realidade histórica, enfim, o eu e suas possibilidades.

> A vontade de sua própria natureza, de se desenvolver, proíbe-o de crer no acabado; mas tudo o que [este homem] enfrenta parece ser acabado. Ele pressente: essa ordem não é tão sólida quanto finge ser; nenhuma coisa, nenhum eu, nenhuma forma, nenhum princípio é certo, tudo se encontra numa transformação invisível e incessante, no instável há mais futuro do

---

[17] Musil, Robert, *O homem sem qualidades*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992, p. 462. Exposição em chave de crítica da cultura informada histórica e socialmente que serviu de inspiração filosófica dessa obra, tanto quanto sugeriu a Musil a composição de um personagem (o Dr. Arnheim) se encontra em Walther Rathenau: *La mechanisation du monde* [1912]. Paris: Aubier, 1986.

que no estável, e o presente não é senão uma hipótese que ainda não superamos. [18]

O resultado disso é a formação de um tipo humano em cujo cotidiano a consciência de si age como um diretor de teatro e "se realiza uma paradoxal ligação entre exatidão e indeterminação", pois é uma consciência que "possuirá aquele insubornável sangue-frio intencional, que é o caráter da exatidão; mas além dessa qualidade [abstrata], tudo o mais será indeterminado" (*idem*, p. 178). O sujeito passa por um processo de abstração em relação a um mundo que, por isso mesmo, assume o caráter de uma realidade objetiva, fluida e atomizada, cujas forças, embora possam ser calculadas para nos servirem, tendem a produzir uma desorientação no indivíduo[19].

Segundo nosso modo de ver, passagens como essa permitem defender com algum motivo o entendimento, trabalhado neste volume, de que a atomização que resulta das condições de vida modernas conduz a uma maior abstração do sujeito, e não à sua supressão. O descentramento do sujeito forma um só processo com a desestabilização das identidades culturais

---

[18] Musil, op. cit., p. 181. Richard Sennet renovou há pouco a análise de como o problema se relaciona com as condições de trabalho determinadas pelas mudanças no sistema capitalista, observando que as narrativas de vida em que o eu aparece como uma colagem improvisada, uma montagem acidental, refletem "a experiência do tempo na moderna economia política: um eu maleável, uma colagem de fragmentos em incessante vir a ser, sempre aberto a novas experiências – essas são as condições adequadas à experiência de trabalho a curto prazo, a instituições flexíveis e ao constante correr riscos [existente em nossa sociedade]" (*A corrosão do caráter*. Rio de Janeiro: Record, 1999, p. 159).

[19] Atualização literária mais conclusiva mas menos brilhante e mais subjetivista do problema pode ser vista em *Extensão do domínio da luta* (1994), de Michel Houellebecq (Porto Alegre: Sulina, 2002).

promovida pelo capitalismo. Significa que a multiplicidade de contatos e esferas de vida não dispersa o sujeito. Contrariamente, exige-o ainda mais, de modo que a consciência de estar ligado a varias relações é, ao mesmo tempo, um meio de evidenciar a consciência (metafísica) de possuir um ponto fixo em nosso interior a que damos o nome de eu individual[20].

Levando tudo isso em conta, conviria porém concluir que, chegada a era da cibercultura, ao invés do sujeito, é antes o objeto que tende a ser desconstruído. A subjetividade ilimitada por ela ensejada longe está de cancelar essa figura, tendendo ao contrário a reforçá-la, por mais que se abram caminhos para o livre fluxo da imaginação. A consciência instrumental (razão técnica) conserva em seu controle as experiências sintéticas produzidas no âmbito do ciberespaço. Em compensação, verifica-se que é a figura historial do objeto que se inclina a sair de cena, confirmando a hipótese heideggeriana de que, no âmbito do pensamento cibernético, aquela tende a dar a lugar à figura da reserva manipulável de informações, conforme observamos no segundo capítulo.

Jean Philippe Millet comenta a propósito que as políticas de estoque zero pregada pelas doutrinas de gerenciamento contemporâneas, como tantas outras, não importam na anulação desse entendimento. Também elas lidam com a noção de reservas. No caso, apenas acontece delas se converterem em informação, seguindo a tendência de o consumo de bens materiais ser suplantado pelo consumo de bens e serviços culturais. A produção em fluxo

[20] Cf. Le Rider, Jacques. Musil et Nietzche. In *Europe* 741/742 (45-49) 1991.

contínuo de qualquer tipo de bem não suprime a figura do estoque: ela apenas a converte em movimento de disponibilização [21].

Historialmente, o problema mais grave para nós é que, compreendendo nosso corpo, o processo assim indicado aponta para a possibilidade muito mais radical de morte, não apenas do homem, mas do ser humano: privado de qualidades essenciais, ainda que históricas, ele pode vir a se tornar um acidente importante mas menor do processo histórico cosmológico. Significa em termos bem gerais que "o problema do tempo presente não é de modo algum a comunicação", como nota muito bem Lyotard[22]. Desde há muito, a humanidade desencadeou um processo contra ela mesma, no sentido que nele está em jogo sua própria sobrevivência como espécie possuidora de uma certa identidade corporal.

"A tecnologia permitirá em pouco tempo que os seres humanos se convertam todos em alguma coisa diversa" e, assim, "escapem da condição humana", profetizam agora alguns cibergurus que, sonhando com a exploração do universo através de naves especiais tripuladas por mecanismos cerebrais descorporificados, prognosticam ainda a virtual superação, em favor da máquina, "dos conceitos de deidade e de divindade sustentados pelos teólogos na atualidade" [23].

Apenas o anúncio de que entramos em um estágio no qual, do ponto de visto arqueológico, pode ser que esteja prenunciado o abandono voluntário da

---

[21] Millet, Jean-Phillipe: *L'Absolu technique*. Paris: Kime, 2000, p. 77-78.
[22] Lyotard, Jean-Françοs: *O Inumano*. Lisboa: Estampa, 1990, p. 83. A pretendida interatividade das novas tecnologias está confinada à oposição, senão reversão, funcional do sistema: agir no sentido desta atividade tão procurada é apenas, na verdade, reagir, repetir, conformar-se o mais febrilmente possível a um jogo já distribuído ou instalado" (p. 121).
[23] Earl Cox citado em David Noble: *The religion of technology*. Nova York: Penguin, 1989, p. 164-165.

referida condição foi dado com a revelação da clonagem da ovelha Dolly por cientistas escoceses em 1997. Conforme nota Donna Haraway, o corpo humano vem se tornando cada vez mais um organismo cibernético, ou misto de carne, máquina e linguagem, que tende a passar por alto, ficcionalmente mas não só, a pretensa unidade em que se fundou a figura do indivíduo.

> Desde meados do século XX, a linguagem biomédica vem pouco a pouco se estruturando em volta de um conjunto bem diferente de práticas e tecnologias (relativamente às mais conhecidas), que tem desestabilizado o privilégio simbólico conferido ao corpo orgânico, localizado e hierarquizado.[24]

O projeto que nos lança no universo das novas tecnologias de informação transcende o propósito diversionista de manutenção dos sujeitos sociais em que se funda a prática da indústria cultural que se converteu em sistema.

---

[24] Haraway, Donna: *Simians, cyborgs and women*, p. 211. Paul Levinson: *The soft edge*. Londres: Routledge, 1997, cap. 18. David Le Breton: *L'Adieu au corps*. Paris: Métailié, 1999, p. 97-137. Cf. Antonio Caronia: *Il corpo virtuale*. Pádua: Muzzio, 1996. Lucien Sfez: *A saúde perfeita* (Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1999) salienta que a clonagem do indivíduo e a manutenção de estruturas de vida artificiais, economicamente movidas, precisam ser vistas também como culminação do sonho de completo senhorio humano sobre a natureza. Segundo as biotecnologias, reduzida à sistema de informações, a vida é estoque: "o núcleo das células é o palco de todas as tramas tecidas pela pesquisa; os genes são os atores principais; e os pesquisadores, roteiristas e escritores de cada cena e romance", diz Michelangelo Trigueiro em "O cientista e o político nas biotecnologias" (In Maria Coelho, Lourdes Bandeira e Marilde de Menezes [orgas.]: *Política, ciência e cultura em Max Weber*. Brasília: UnB/Imprensa Oficial, 2000, p. 222).

A pretensão de que a cibercultura é um simples prolongamento do capitalismo é apenas parcialmente verdadeira[25].

Segundo tudo indica, a exploração mercantil das possibilidades de diversão contidas nas máquinas geradoras de realidade virtual criadas com objetivos científicos, profissionais e militares abrirá àquela indústria um mercado formidável que a fará viver um época de esplendor e marcará nosso futuro, ao trazer-lhe uma fascinação cotidiana jamais conhecida coletivamente.

Será esse um passo largo mas, ainda assim, apenas um passo numa caminhada em que está em jogo algo de muito maior relevância, está em jogo nossa fortuna como espécie. Confirmando-se nosso juízo, as corporações poderão passar a explorar em escala de massas os mercados por bens mais relevantes e plenos de conseqüência, como a saúde e os atributos corporais, através da engenharia genética e das próteses nanotecnológicas.

O atendimento das necessidades de expansão do mercado que se efetiva através do mercado de bens tecnológicos, se assim vier a ocorrer, ainda que em tese seja portador de um amplo espectro de ambigüidades[26], colocará a nossa frente um problema que ultrapassa as determinações que lhe confere o

---

[25] McChesney, Robert: *So much for the magic of technology and the free market*, op.cit. p. 5-35.

[26] Kellner, Douglas: Technocities and New technologies. In Jim McGuigan e Neil Edwards (orgs.): *Technocities*. Londres: Sage, 2000, p. 186-204. Confira a crítica do autor à postura tecnófoba, baseada no entendimento dialético defendido no texto citado, em "Crossing the postmodern divide with Albert Borgmann" (*Illuminations*, site de Internet). *Cyberpower* (Londres: Routledge, 1999), de Tim Jordan, segue a mesma linha de análise de maneira mais sistemática, sublinhando os potenciais de capacitação liberadora do indivíduo e de dominação coletiva contidos no ciberespaço. Confira a nossa crítica às limitações dessa abordagem, excessivamente indeterminada, em Francisco Rüdiger: *Comunicação e teoria crítica da sociedade, op. cit.,* p. 87-115.

sistema social vigente[27] e cujo fundo, se assim podemos nos expressar, é a própria condição humana, para empregarmos um termo de Hannah Arendt.

Aparentemente a humanidade está comprometida agora com algo mais ambicioso, embora não menos demoníaco do que a sujeição temporária aos prazeres fantasmagóricos com que a maior parte das pessoas se habilita, treina ou recondiciona para enfrentar os desafios da vida em sociedade através da indústria cultural. A tecnocultura nascente parece corresponder em sentido ao plano racional de conferir concretude e poder às fantasias e desejos imemoriais de controlar a vida e sobrepujar a morte, através da criação, muito mais do que a simulação, de um mundo totalmente artificial e perfeito, como entendeu de forma pioneira Martin Heidegger.

"Durante anos os governos e as instituições nos vigiaram via câmeras; agora, [com as novas formas de interação telemáticas], podemos dar o troco no Big Brother"[28]. Santa Ingenuidade! Afirmar tal coisa ignora que não são outros, senão nós mesmos, que formamos os governos e as instituições. Pode-se admitir que a expansão desse tipo de interação tenda a corroer ainda mais o tecido social, porque não implicam em compromisso e responsabilidade. Conviria não esquecer porém que, se isso está em jogo no fenômeno, sua origem está alhures, na forma como se estrutura a sociedade, e não, diretamente, na tecnologia.

Entretanto, também essa observação crítica fundamental pode estar em vias de se tornar questionável pelo processo civilizatório. Definido cada vez mais por categorias e processos que escapam à consciência sensível e à

---

[27] Cf. Shenk, David: Biocapitalism: what a price the genetic revolution ? In *Harpers Magazine*, dezembro de 1997 (disponível via Internet).

[28] Referido em Ken Goldberg (org.): The robot in the garden. Cambridge (MA): MIT Press, 2000, p. 46

própria unidade corporal, acontece a partir de agora de o homem começar a se projetar em um espaço microfísico e intra-celular, no qual ele não apenas tende a se reduzir à informação mas se sujeita a todo o tipo de cálculo, manuseio e reconstrução científico-tecnológicos. Noutros termos, arrisca se tornar cada vez mais um conjunto de possibilidades estocásticas, em que ele não está mais em jogo como sujeito e objeto; em que, no limite, passa a vigorar apenas o pensamento cibernético e o imperialismo tecnológico planetário.

Depois de termos defendido nestas páginas que convém manter uma consciência crítica em relação a muitas teses dos cibergurus, que tendem a ser menos ideologia do que propaganda oportunista, desejaríamos lembrar que nem nesse caso elas o são totalmente do ponto de vista coletivo. Também constituem ou veiculam idéias utópicas que, alteradas, podem vir a se tornar realidade, na medida em que expressam medos e anseios históricos[29].

Bertrand Russell garantira em 1928 que "o público seria bem aconselhado se suspeitasse fortemente das fantásticas antecipações [sobre o futuro da transmissão de imagens] que têm aparecido na imprensa não-especializada", porque, segundo lhe parecia, "não existe e, até onde podemos ver, nem

---

[29] "As ficções do ciberespaço canalizam regularmente nossas ansiedades em relação à tecnologia no sentido das noções romanceadas de uma subjetividade reconfigurada, que representaria o triunfo da mente algorítmica sobre o corpo físico infenso à computadorização. Deslocando o foco da natureza construída da subjetividade para a necessidade de desenvolvimento tecnológico, essa ficções criam o desejo de se conectar, um desejo de não ser deixado para trás na superestrada da informação. Assim escapar das ansiedades em relação à possibilidade de ser violado por uma tecnologia inumana, torna-se (paradoxalmente) um processo de produção do desejo por mais intervenção tecnológica capaz de nos fazer mais plenamente humanos [e que, ao invés, cada vez mais nos automatiza]" (Michael Kendrick: Cyberspace and the technological. In Robert Markley [org.]: *Virtual reality and their discontents*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1996, p. 145-146).

provavelmente existirá no futuro qualquer aparato dessa espécie"[30]. Dois anos depois, pesquisadores ingleses lograram transmitir pela televisão uma peça de Pirandello. Em 1996, a Internet tornara-se uma realidade mundial, cujas perspectivas de crescimento sequer foram concebidas. Cinco anos antes, praticamente não havia nenhuma referência ao que veio a ser conhecido como tal no volume editado pelo Massachussets Intitute of Technology chamado *Technology 2001: The Future of computing and communications.*

Desde o começo dos tempos, os poderes de nossa imaginação sempre sobrepujaram o pensamento racional. Em função disso, é nas mitologias veiculadas oralmente, na literatura popular e, mais recentemente, na produção audiovisual em escala de massas que a antecipação do futuro costuma ter, quando é o caso, mais chances de acerto ou, pelo menos, de delineamento[31].

As tecnologias de informação, sendo derivado daquele pensamento, não fazem mais do que lhes fornecer-lhes os meios de concretização a essa atividade. Soubesse o homem cultivar mais sua sabedoria prática, aprendesse a agir com prudência e moderação, faculdades não-tecnológicas, e talvez, nossa espécie não tivesse de passar pelos desatinos e infortúnios que resultam da nossa entrega a esse projeto de poderio ilimitado.

Agora, porém, parece ter saído de cena qualquer idéia de controle desse processo: comprometemo-nos com ele de tal forma que, às vezes, sugerimos estar dispostos a lhe entregar nossa própria existência, ainda que, como sempre, sejam imprevisíveis os resultados desta deliberação.

---

[30] Citado em Asa Briggs & Peter Burke: *A Social history of the media*. Oxford: Polity, 2002, p. 298.

[31] Carolyn Marvin elaborou pesquisa que fornece importante contribuição ao entendimento desse ponto em *When old technologies were new* (Nova York: Oxford University Press, 1988).

Noutra ocasião, será a esse ponto que teremos de retornar com toda a nossa capacidade de reflexão crítica, se quisermos, mais do que avaliar a fortuna das noções de sujeito e objeto, meditarmos sobre o sentido da técnica moderna e o destino do ser humano.

---

# Origem dos Textos

1. **Nietzsche e as origens da teoria do sujeito fractal**. Trabalho escrito para o V Congresso da Associação Latino-americana de Investigadores en Comunicación (Alaic), realizado em Santiago do Chile, em abril de 2000. Primeira versão publicada em Vassalo de Lopes, Maria Immacolata & Navarro, Raul Fuentes (orgs.): *Comunicación, campo y objeto de estudio*. Guadalajara (México): ITESO, UA, UC & UG, 2001.

2.**A desintegração historial do objeto na era do pensamento comunicacional**. Trabalho escrito com base em notas elaboradas para leitura durante o II Encontro de Programas de Pós-Gradução em Comunicação, organizado pela Comissão Nacional de Pós-Graduação em Comunicação e Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Ufrgs, nesta última faculdade, em 28 de outubro de 2001. Primeira versão publicada em Maria Helena Weber, Ione Bentz e Antônio Hohlfeldt (orgs): Tensões e objetos da pesquisa em comunicação. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2002.

3. **Sociabilidade virtual, subjetivismo moderno e informática de comunicação**. Trabalho apresentado durante o II Encontro dos Pesquisadores de Língua Portuguesa em Comunicação (Lusocom), realizado em Braga (Portugal), em outubro de 2000. Primeira versão publicada em *Revista da Faculdade de Comunicação* da Ufrgs, Porto Alegre, Vol. 8 (183-197) 2000.

***** Conforme notado, os textos foram todos revistos e atualizados para a presente publicação. O prólogo e o epílogo foram escritos para ela com base em notas de pesquisa e apontamentos para uso em sala de aula durante o período 1999/2001.

→A era da cibercultura nasce da crise das ideologias e da unificação do planeta em torno de um único modelo político [neoliberalismo], de uma única ordem econômica [globalização], de uma única rede de trocas eletrônicas [a Internet].

→Nesse Elementos para a crítica da cibercultura, o pesquisador Francisco Rüdiger [PUC-RS] já não coloca a questão de aceitarmos ou não as tecnologias, mas de vê-las como projeto de construção de mundo, ou seja, de saber como devemos nos relacionar com elas, particularmente diante de seu alcance não-tecnológico, o dos efeitos sobre nossa individualidade.

ISBN 85-86179-36-1
9 788586 179365

visite nosso site: www.hacker-editores.com.br